2CD PEŁNA WERSJA GRY ECHELON
FUTURYSTYCZNA STRZELANKA 3D PL

cena 16,90 zł
W TYM 7% VAT
INDEKS 320358
ISSN 1230-8773

ŚWIAT GIER KOMPUTEROWYCH

nr 3/2003

Unreal II
THE AWAKENING
LEGENDA BEZ FORMY

WOJNA NA WSZYSTKICH FRONTACH

- COMBAT FLIGHT SIMULATOR 3
- C&C: GENERALS
- COMBAT MISSION 2
- DEVASTATION
- IGI 2
- VIETCONG
- RED FACTION 2
- G.I. COMBAT
- HALO
- COUNTERSTRIKE: CONDITION ZERO
- EUROPA UNIVERSALIS - II WOJNA ŚWIATOWA

DO MAGAZYNU POWINNY BYĆ DOŁĄCZONE DWIE PŁYTY CD

WŁADCA PIERŚCIENI
JAK ZAMKNĄĆ TOLKIENA W KOMPUTERZE

ŚWIATOWIDY 2002
WYNIKI PLEBISCYTU NA NAJLEPSZE GRY ROKU

PONADTO W NUMERZE

recenzja
COMBAT FLIGHT SIMULATOR 3

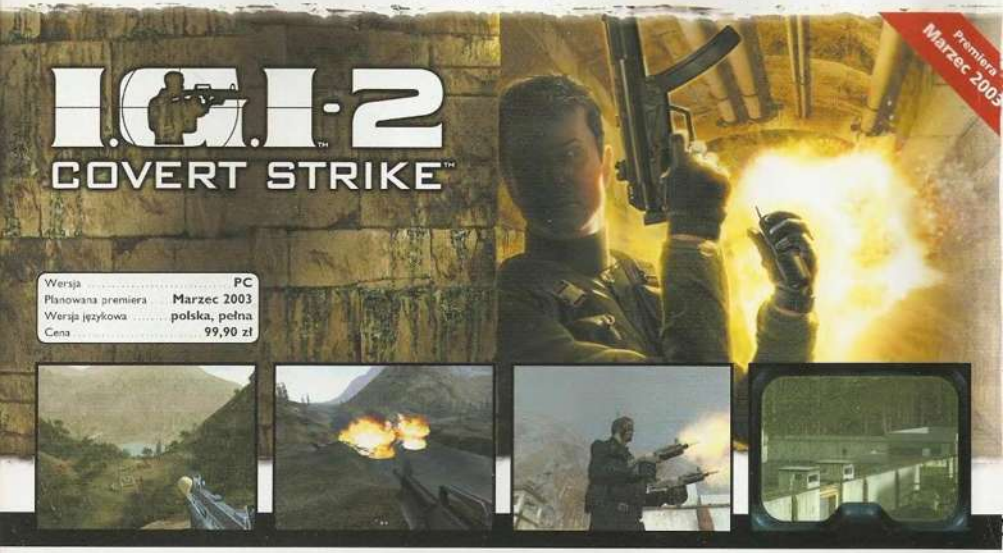
wywiad
DEVASTATION

rozwiązanie
No One Lives Forever 2

MISTRZOWIE KODU

Wykradnij najpilniej strzeżone tajemnice III Rzeszy.
Doskonałe połączenie gry przygodowej i akcji.

Zostań komandosem i walcz z międzynarodowym terroryzmem!
Druga część realistycznej gry taktycznej na komputery PC.



© 2002 the Codemasters Software Limited Company. Wszelkie prawa zastrzeżone. Codemasters i logo Codemasters są zarejestrowanymi znakami handlowymi należącymi do Codemasters. „Race Driver"™, „Colin McRae Rally"™, „Covert Strike"™, „Prisoner of War"™, „GENIUS AT PLAY"™ są zarejestrowanymi znakami handlowymi należącymi do Codemasters. „TOCA"™ jest zarejestrowanym znakiem handlowym należącym do Toca Tour Limited. „Colin McRae"™ oraz podpis Colina McRae są zarejestrowanymi znakami handlowymi należącymi do Colina McRae. „IGI"™ jest znakiem handlowym należącym do Innerloop Studios. Wszelkie prawa, znaki towarowe, projekty i zdjęcia producentów samochodów użyte są przez Codemasters na podstawie licencji. Wszystkie pozostałe znaki oraz prawa należą do ich prawnych właścicieli. Wszelkie prawa zastrzeżone.

PREZENTUJĄ!

Codemasters
GENIUS AT PLAY

**Poznaj najbardziej realistyczne i dynamiczne wyścigi samochodowe na komputery PC!
Delektuj się doskonałym modelem jazdy i wciągającą fabułą.**

Premiera Kwiecień 2003

TOCA RACE DRIVER

Wersja	PC*
Planowana premiera	Kwiecień 2003
Wersja językowa	polska, pełna
Cena	99,90 zł

* wersja na Playstation 2 już w sprzedaży

**Weź udział w rajdach samochodowych wcielając się w samego
Colina McRae w nowej odsłonie najpopularniejszej gry rajdowej!**

Premiera Maj 2003

colin mcrae rally 3

Wersja	PC*
Planowana premiera	Maj 2003
Wersja językowa	polska, pełna
Cena	99,90 zł

* wersja na Playstation 2 już w sprzedaży

SPECJALNE WYDANIE
ZAMÓW JUŻ DZIŚ
(0-22) 519 69 69
www.wirtualny.com

WYŁĄCZNA DYSTRYBUCJA W POLSCE
CDPROJEKT

Codemasters
GENIUS AT PLAY

PATRONAT MEDIALNY
wp.pl
gry.wp.pl
TV6
Oglądaj w sobotę o 12:00 na TV6!

ANKIETA JUBILEUSZOWA

CZĘŚĆ I

DANE OSOBOWE:
Imię i nazwisko, wiek

.....

Adres

.....

.....

.....

Ilość mieszkańców zamieszkiwanej miejscowości:
- ☐ do 10 tys.
- ☐ od 11 tys. do 50 tys.
- ☐ od 51 tys. do 100 tys.
- ☐ powyżej 100 tys.

Posiadany komputer (konfiguracja)

.....

.....

.....

CZĘŚĆ II

1. Czy posiadasz w domu dostęp do internetu?
   - ☐ tak
   - ☐ nie
2. W jaki sposób łączysz się z internetem
   - ☐ modem
   - ☐ stałe łącze do 128 kbps
   - ☐ stałe łącze powyżej 128 kbps
3. Jak często korzystasz z internetu?
   - ☐ w ogóle
   - ☐ kilka godzin w miesiącu
   - ☐ kilka godzin w tygodniu
   - ☐ kilkanaście godzin w tygodniu
   - ☐ codziennie, ale krótko
   - ☐ przynajmniej kilka godzin dziennie
4. Czy grasz w internecie?
   - ☐ tak
   - ☐ nie
5. Czy subskrybujesz jakąś grupę dyskusyjną poświęconą grom komputerowym?
   - ☐ tak
   - ☐ nie
6. Jakie strony/serwisy o grach odwiedzasz regularnie w internecie (podaj adresy)

.....

.....

CZĘŚĆ III

1. Ile oryginalnych gier kupujesz miesięcznie?
   - ☐ żadnej
   - ☐ od 1 do 2
   - ☐ od 3 do 4
   - ☐ powyżej 5
2. Ile czasu poświęcasz na granie?
   - ☐ nie gram w ogóle
   - ☐ kilkanaście godzin tygodniowo
   - ☐ kilka godzin tygodniowo
   - ☐ kilka godzin dziennie
3. Skąd czerpiesz informacje o grach komputerowych? Zaznacz wszystkie odpowiedzi, które są prawdziwe.
   - ☐ z czasopism polskich
   - ☐ z czasopism zagranicznych
   - ☐ z internetu
   - ☐ z informacji od producentów i dystrybutorów
   - ☐ z programów telewizyjnych
   - ☐ z programów radiowych
   - ☐ z reklamy
   - ☐ od kolegów
4. Co decyduje o zakupie danej gry? Oceń w skali od 1 do 5, gdzie 5 jest oceną najwyższą.
   - ☐ reklama
   - ☐ wersja demo
   - ☐ recenzje w czasopismach
   - ☐ recenzje opublikowane w internecie
   - ☐ opinia kolegi/koleżanki
   - ☐ opis na pudełku i cena w sklepie
   - ☐ opis na pudełku i cena w sklepie
   - ☐ inne przyczyny (podaj jakie)

.....

CZĘŚĆ IV

1. Od kiedy kupujesz ŚGK?
   - ☐ od początku (1993)
   - ☐ do roku
   - ☐ powyżej roku
   - ☐ ten numer jest pierwszy
2. Z jaką częstotliwością kupujesz ŚGK?
   - ☐ co miesiąc
   - ☐ od 1 do 3 numerów w roku
   - ☐ raz lub dwa na 3 miesiące
   - ☐ nigdy (pożyczam)
3. Co decyduje o zakupie ŚGK?
   - ☐ okładka
   - ☐ pełna wersja gry
   - ☐ dodatkowe poziomy lub edytory map
   - ☐ zapowiedź jakiejś gry
   - ☐ recenzja wybranego tytułu lub tytułów
   - ☐ rozwiązanie danej gry
   - ☐ ogólny poziom pisma
   - ☐ przyzwyczajenie
4. Ilu Twoich znajomych kupuje ŚGK?
   - ☐ żaden
   - ☐ jeden
   - ☐ dwóch
   - ☐ powyżej trzech
5. Ilu Twoich znajomych czytuje Twój egzemplarz ŚGK?
   - ☐ żaden
   - ☐ jeden
   - ☐ dwóch
   - ☐ trzech lub więcej

CZĘŚĆ V

1. Jakie teksty najchętniej czytujesz w ŚGK? Oceń w skali od 0 do 5, gdzie 5 jest najwyższą oceną, a 0 oznacza, że w ogóle nie czytasz tego działu.
   - ☐ absolutnie nic
   - ☐ listy do redakcji
   - ☐ testy wersji beta
   - ☐ wywiady
   - ☐ recenzje wznowień
   - ☐ wieści sprzętowe
   - ☐ Hyde Park
   - ☐ Bibliotekę gracza
   - ☐ notki z zapowiedziami
   - ☐ Świat według ManJAka
   - ☐ rozwiązania i poradniki
   - ☐ Między nami, graczami
   - ☐ ciekawe strony w internecie
   - ☐ testy programów multimedialnych
   - ☐ poradniki sprzętowe z cyklu „Pila poleca"
   - ☐ reportaże z targów gier komputerowych (E3, ECTS)
   - ☐ wstępniak
   - ☐ Grao Story
   - ☐ wywiady
   - ☐ recenzje
   - ☐ raport specjalny
   - ☐ testy sprzętu
   - ☐ Film i DVD
   - ☐ fotoGRAM
2. Oceń kluby (Frakcja 3D, Kantyna, Taverna, Gry bez prądu) wg przydatności, stosując skalę od 0 do 5, gdzie „0" oznacza „nie czytam".
   - ☐ Frakcja 3D
   - ☐ Kantyna
   - ☐ Taverna
   - ☐ Gry bez prądu
3. Uważam, że dział Arena Online (16 stron)
   - ☐ powinien być oddzielnym, 32 stronicowym pismem
   - ☐ powinien być rozbudowany o ..... (wpisz liczbę stron)
   - ☐ jest w sam raz
   - ☐ jest za długi o ..... (wpisz liczbę stron)
   - ☐ powinien pojawiać się raz na kwartał
   - ☐ nie czytam go w ogóle
4. W dziale Arena Online powinno być więcej:
   - ☐ wieści
   - ☐ poradników
   - ☐ recenzji gier online
   - ☐ felietonów
5. Jaką wersję ŚGK najchętniej kupowałbyś:
   - ☐ taką, jaka jest obecnie (2x CD, pełna wersja gry, 116 stron, 16,90 PLN)
   - ☐ z trzema płytami CD (1 pełna wersja gry i jakiś gadżet) za 20 PLN
   - ☐ z trzema płytami CD (2 pełne wersje gry) za 20 PLN
   - ☐ z jedną płytą CD (1 pełna wersja gry), w cenie 10 PLN
   - ☐ z jedną płytą CD (bez pełnej wersji), w cenie 8 PLN
   - ☐ bez płyty CD, w cenie 6 PLN
6. Pełne wersje załączane do ŚGK są:
   - ☐ świetne, gram w każdą
   - ☐ mniej więcej raz na kwartał trafia się dobra
   - ☐ bardzo rzadko wzbudzają moje zainteresowanie
   - ☐ w ogóle nie grywam w dołączane do ŚGK gry.

W tym numerze wyjątkowo skrócę słowo wstępne do minimum. Mam po temu ważny powód, a jest nim publikowana obok ankieta.

Faktem jest, że dawno nie pytaliśmy Was o zdanie, a przecież zawsze warto wiedzieć, co myślą o nas nasi Czytelnicy. Pomyśleliśmy także, że skoro mamy już 10 lat, czas może na jakiś śmiały krok, na zmiany, które udowodnią, że nasz jubileusz nie jest przypadkowy, ale zanim podejmiemy jakiekolwiek działania, chcemy – jak to się mówi – dostać Wasze błogosławieństwo.

Dlatego proszę Was w imieniu całej redakcji, abyście uważnie przeczytali umieszczoną obok ankietę i odpowiedzieli na wszystkie pytania. Jak zawsze, szczerze i uczciwie. Oczywiście, wśród uczestników rozlosujemy nagrody – gry komputerowe, więc nie zapomnijcie podać adresu zwrotnego i konfiguracji swojego komputera.

Ankietę można wyciąć albo po prostu skserować i przesłać w kopercie na adres redakcji ŚGK; można ją także przepisać i przesłać na konto mailowe (rednacz@sgk.com.pl). Dla ułatwienia podajemy jej treść także na naszej stronie webowej (www.sgk.com.pl). Termin nadsyłania odpowiedzi upływa 15 marca 2003 roku (decyduje data stempla pocztowego), a ogłoszenie wyników nastąpi już w numerze 4/2003.

SPIS TREŚCI

WIEŚCI

Black & White 2 19
BloodRayne 21
American Conquest 20
Command & Conquer: Generals - wywiad 28
CounterStrike: Condition Zero 18
Deus Ex 2: Invisible War 16
Devastation - wywiad 26
Enter the Matrix 14
Falcone: Into the Maelstrom 16
Far Cry 17
Gothic 2 24
Halo 19
IGI 2: Covert Strike 22
Lord of the Rings: Middleearth Online 10
Lord of the Rings: The War of the Ring 10
Mace Griffin Bounty Hunter 17
Medieval: Total War - Viking Invasion 11
Men of Valor: Vietnam 17
Metal Gear Solid 2 14
Pax Romana 12
Red Faction 2 15
Rome: Total War 11
Schwarzenberg 15
Star Wars: Knights of the old Republic 17
The Underworld: Crime Does Pay 15
UFO: Aftermath - wywiad 12
Vietcong 18
Warrior Kings: Battles 11

RECENZJE

Arx Fatalis 48
Ballerburg 41
Combat Flight Simulator 3: Battle for Europe 34
Combat Mission 2: Barbarossa to Berlin 44
G.I. Combat 46
Hover Ace 39
Impossible Creatures 42
Rails Across America 39
Silent Hill 2 40
Strażnik Czasu: Czerwone Widmo 38
Unreal 2: The Awakening 30

POLSKIE PREMIERY

II wojna światowa 50
Cesarz: Narodziny Państwa Środka 50
WarCommander 50

ARENA ONLINE

Battlefield 1942 - poradnik sieciowy 60
Battlefield 1942 - zaślubiny z bronią 62
Dark Age of Camelot: Shrouded Isles 57
E-sport 66
Neocron - skandal w MMORPG 64
Prosto z sieci 56
Raport Areny 58
Wieści 52

ROZWIĄZANIA

Neverwinter Nights cz. 2 74
No One Lives Forever 2 70

NA SKRÓTY

Triki 80
Przekręty 80

HITOTEKA

Listy przebojów 88

FORUM

Donosy 93
Hitki i Światowidy - przeboje roku 2002 82
Hyde Park 90
Listy 91
Między nami, graczami 93
Świat według ManJAka 92
W internecie 90

KLUBY

Frakcja 3D 94
Gry bez prądu 100
Kantyna 96
Tawerna 98

POGRANICZA

Film 103
Książki 102
Muzyka 102

SYSTEM

Ciekawe witryny internetowe 106
Dżojstiki firmy Tracer 108
Karta TV AVACS Smart TV+FM stereo NICAM 109
Klawiatury Logitech i Labtec 107
Logitech mouse 108
Muzyka z głośników 109
Nowinki z rynku 104
Podkręcanie procesorów 110

ROZ(G)RYWKA

fotoGRAM 68, 92
Grao Story 113
Ale heca 112

UNREAL 2: THE AWAKENING

Pierwsza część Unreala to był przełom, zwłaszcza w zakresie oprawy graficznej gier 3D. Po Unreal 2 również spodziewaliśmy się nie byle czego, niestety, gra nie spełnia pokładanych w niej nadziei. Wtórna grafika, kiepski poziom grywalności, nienajlepiej zaplanowane mapy – to tylko niektóre z jej wad. Z naszej recenzji dowiecie się także, czy gra ta posiada jakieś zalety.

str. 30

COMBAT FLIGHT SIMULATOR 3

Recenzja tej gry miała pojawić się już przed miesiącem, ale uznawszy, że warta jest dogłębnego zbadania, wstrzymaliśmy się aż do teraz. Nasi redakcyjni specjaliści od latania, ManJAk i Diaz, szczegółowo przetestowali najnowszy produkt Microsoftu, a wynik ich zmagań znajdziecie w obszernej recenzji, z której także dowiecie się, dlaczego gra ta zdobyła wyróżnienie „ŚGK POLECA".

str. 34

HITKI I ŚWIATOWIDY

Jak co roku, redakcja „Świata Gier Komputerowych" przyznaje nagrody dla najlepszych gier ubiegłego sezonu. W burzliwym redakcyjnym głosowaniu wybraliśmy zwycięzców w tradycyjnych kategoriach gier; jak zwykle nie obyło się bez niespodzianek. Ponadto nasi czytelnicy zagłosowali na najlepszą grę zagraniczną i polską. Wyniki na stronie 82!

str. 82

CD ŚGK

Dema:

- American Conquest
- Ballerburg
- I.G.I. 2: Covert Strike
- Vietcong

Dodatki/MODy:

- UT 2003 Mappack 1

Gry shareware:

- Bombardix
- Keeps & Moats Chess

Offline:

- FPP.pl
- Trybuna

Patche:

- Hotel Giant PL
- Iron Storm PL 1.31
- Unreal Tournament 2003 v2186
- Warcraft 3 PL 1.05

Tapety:

- American Conquest
- S.T.A.L.K.E.R.
- Wygaszacze ekranu:
- Blood Rayne

Trailery:

- Lionheart

Użytki:

- Opera 7.0
- DirectX 8.1 PL
- WinZIP 8.1

VIETCONG

Minimalne wymagania: Pentium III 400, 128 MB RAM, akcelerator 3D, DirectX 8.1a, Windows 98

↑, W – naprzód
↓, S – wstecz
←, A – krok w lewo
→, D – krok w prawo
Ins, Q – wychylenie w lewo
PAGE DOWN, E – wychylenie w prawo
prawy SHIFT, spacja – skok
prawy CTRL, lewy SHIFT – przykucnięcie
0 numeryczne, lewy CTRL – padnij
/, CAPS LOCK – chód
R – przeładowanie broni
TAB, X – menu komend
Q – wyrzucenie przedmiotu
ENTER – użycie przedmiotu

AMERICAN CONQUEST

Minimalne wymagania:
Pentium II 450, 128 MB RAM, DirectX 8.1a, Windows 98

budowa:
C – ratusz
J – kuźnia
D, S – mieszkania
B – koszary
K – fort
T – magazyn
N – budowa kopalni
H – kościół
F – stocznia
E – targ
Y – młyn
Y – łucznik
S – strzelec
P – halabardnik
T – wojownik z tomahawkiem
R – konkwistador
N – muszkieter
komendy:
S – zachowuj pozycję
V – odwołaj komendę „zachowaj pozycję"
D – zakaz ataku
E – atak dozwolony
P – patroluj
G – chroń

BALLERBURG

Minimalne wymagania:
Pentium III 350, 64 MB RAM, akcelerator 3D, DirectX 8.1a, Windows 98

- [←], [4] – obrót działa w lewo
- [→], [6] – obrót działa w prawo
- [↑], [8] – podniesienie działa
- [↓], [2] – opuszczenie działa
- [W], [7] – następne działo
- [PAGE UP], [1] – poprzednie działo
- [ENTER], [0] – wystrzał
- [F1] – pomoc

I.G.I. 2 COVERT STRIKE

Minimalne wymagania:Pentium III 400, 128 MB RAM, akcelerator 3D, DirectX 8.1a, Windows 98

- [↑], [W] – naprzód
- [↓], [S] – wstecz
- [←], [A] – krok w lewo
- [→], [D] – krok w prawo
- [X] – obrót w lewo
- [C] – obrót w prawo
- [SPACE], [0] – skok
- lewy [SHIFT], prawy [CTRL] – przykucnięcie
- [Q], [←] – postawa wyprostowana
- [Z], [←] – pozycja leżąca
- [CAPS], [←] – bieg/chód
- [E], prawy [SHIFT] – użycie przedmiotu
- [B], [←] – lometka
- [H] – zbliżenie obrazu w lometce
- [N] – oddalenie obrazu w lometce
- [T] – noktowizor
- [M] – mapa
- [I] – zapis misji
- [O] – cel misji
- [L] – kontakt z centrum I.G.I.
- [F], [+] – następna broń
- [V], [-] – poprzednia broń
- [R], [ENTER] – przeładowanie broni
- [G], [DEL] – wyrzucenie broni

W NAJNOWSZYM NUMERZE

- **Pełna wersja gry Beach Volleyball**
- **Dziewczyńskie gry wszech czasów**

- **Skarbnica trików**
  - **30 stron trików i tipsów**
  - **33 rozwiązania do gier**

CZYTAJCIE CYBERMYCHĘ GRAJCIE I WYGRYWAJCIE

PEŁNA WERSJA GRY

ECHELON

W tym miesiącu chcielibyśmy zaprosić Was na wyprawę w daleką przyszłość, kiedy ludzkość poznała technikę podróży międzyplanetarnych. Zaowocowało to odkryciem i zasiedleniem wielu ciał niebieskich, które zrzeszono w Federację Galaktyki. Niestety ekspansja ludzi doprowadziła też do kontaktu z obcą rasą. Kosmici wydawali się z początku przyjacielscy – udostępnili Federacji doskonałą technologię transportu. Po czasie okazało się jednak, że intencje obcej rasy były zupełnie inne, a zbudowane już stacje transportowe zostały wykorzystane do rozpoczęcia inwazji.

Tradycyjnie już to od Waszych umiejętności zależeć będzie los ludzkiej rasy i przyszłość Federacji Galaktyki. Wcielając się w postać pilota musicie odeprzeć wrogie ataki. Poruszać się będziecie kilkunastoma samolotami bojowymi po gigantycznym terenie walki obejmującym kilometry kwadratowe wirtualnej przestrzeni. Natomiast jeżeli znudzą się Wam starcia z komputerem, możecie zagrać z przyjaciółmi w sieci lokalnej i internecie.

Instalacja

1. Włóż płytę z grą **Echelon** do napędu CD-ROM.
2. Po uruchomieniu programu instalacyjnego, postępuj zgodnie z poleceniami. Określ dysk i katalog docelowy dla instalacji, oraz jej rodzaj: normalna 640 MB i wzbogacona o filmy 740 MB.
3. Po zakończeniu instalacji, grę **Echelon** możesz uruchomić z menu Start lub dzięki skrótowi utworzonemu na pulpicie.

Wymagania systemowe:
Minimalne: Pentium 2 266, 64 MB RAM, akcelerator 3D 8 MB, napęd CD-ROM x8
Zalecane: Pentium 3 700, 128 MB RAM, akcelerator 3D 32 MB

Programy zawarte na płytce zostały przetestowane na największej możliwej ilości konfiguracji sprzętowych, a także pod kątem ewentualnej obecności wirusów. Redakcja nie ponosi odpowiedzialności za nieprawidłowe działanie programów lub szkody spowodowane ich używaniem.

KLAWISZOLOGIA

Opcje ogólne

- [Esc] – wyjście
- [F11] – zapisanie ekranu
- [P] – włączenie/wyłączenie pauzy
- [CTRL] + [X] – włączenie/wyłączenie przyspieszenia czasu
- [SHIFT] + [E] – dok techniczny (tylko dla gry wieloosobowej)

Pilotowanie

- [↑] – dziób w górę
- [↓] – dziób w dół
- [W] – dziób w lewo
- [R] – dziób w prawo
- [←] – skręt w lewo
- [→] – skręt w prawo
- [D] – ruch do przodu
- [SPACE] – ruch w tył
- [S] – ruch w lewo
- [F] – ruch w prawo
- [E] – ruch w górę
- [X] – ruch w dół

Silnik

- [0] – ciąg 0%
- [-] – zmniejszenie ciągu o 10%
- [+] – zwiększenie ciągu o 10%
- [ENTER] – ciąg 100%

Uzbrojenie

Lewy przycisk myszy – strzał
- [TAB] – następna grupa broni
- [CTRL] + [TAB] – poprzednia grupa broni
- [SHIFT] + [1] – główna grupa broni
- [SHIFT] + [2] – rezerwowa grupa broni
- [SHIFT] + [3] – grupy broni rakietowej

Celowanie

- [L] – uaktywnienie następnego celu
- [L] – uaktywnienie poprzedniego celu
- [V] – uaktywnienie najgroźniejszego celu
- [T] – uaktywnienie najbliższego celu
- [G] – uaktywnienie celu pod celownikiem
- [C] – uaktywnienie sugerowanego celu
- [,] – uaktywnienie ikon informacyjnych wroga
- [.] – uaktywnienie ikon informacyjnych sojusznika

Obsługa systemów

Środkowy przycisk myszy – maksymalny zwrot
- [A] – włączenie/wyłączenie autopilota

Prawy przycisk myszy – przybliżenie obrazu
- [M] – mapa
- [Z] – kamera śledząca
- [=] – kamera śledząca
- [N] – włączenie/wyłączenie noktowizora
- [Y] – zmiana zasięgu czujników

Łączność

- [CTRL] + [/] – przełączenie trybu rejestru radiowego
- [CTRL] + [Q] – tryb celów rejestru radiowego
- [CTRL] + [M] – tryb wiadomości rejestru radiowego
- [CTRL] + [E] – tryb ogólny rejestru radiowego
- [H] – zmiana wielkości rejestru radiowego
- [1] – pierwsze polecenie radiowe
- [2] – drugie polecenie radiowe
- [3] – trzecie polecenie radiowe
- [4] – czwarte polecenie radiowe
- [5] – piąte polecenie radiowe
- [6] – szóste polecenie radiowe
- [7] – siódme polecenie radiowe
- [8] – ósme polecenie radiowe
- [9] – dziewiąte polecenie radiowe
- [/] – włączenie/wyłączenie menu radia

Sterowanie pilotem

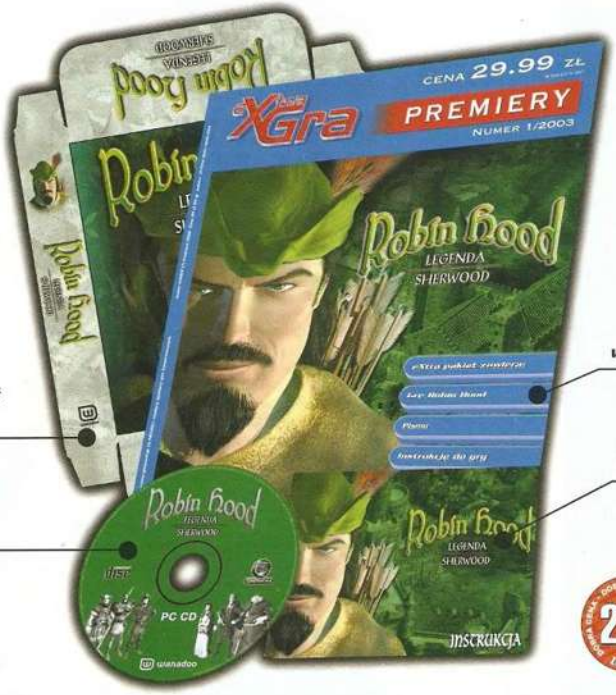
Klawiatura numeryczna
- [4] – spojrzenie w lewo
- [6] – spojrzenie w prawo
- [5] – spojrzenie w górę
- [0] – spojrzenie w dół
- [2] – spojrzenie wstecz
- [8] – spojrzenie w przód
- [/] – spojrzenie w górę-przód
- [1] – spojrzenie w lewo-tył
- [3] – spojrzenie w prawo-tył
- [7] – spojrzenie w lewo-przód
- [9] – spojrzenie w prawo-przód

Sterowanie kamerą

- K.n. [↑] – ruch kamery do przodu
- K.n. [↓] – ruch kamery w tył
- [CTRL] + [←] – ruch kamery w lewo
- [CTRL] + [→] – ruch kamery w prawo
- [CTRL] + [↑] – ruch kamery w górę
- [CTRL] + [↓] – ruch kamery w dół
- [F1] – kamera z kabiny
- [CTRL] + [F1] – śledząca kamera z kabiny
- [F2] – nieruchoma kamera horyzontalna
- [F3] – nieruchoma kamera
- [CTRL] + [F3] – kamera orbitująca
- [F4] – kamera śledząca

ROBIN HOOD za 29.99

Już w sprzedaży!



Kartonowe pudełko, w którym po złożeniu możesz przechowywać grę

Płyta CD z grą

Magazyn z ciekawymi informacjami o grze oraz wkładkami do płyt

Dokładna instrukcja do gry

ORYGINAŁY TAŃSZE NIŻ PIRATY !

Zabierz bogatym, rozdaj ubogim! Pomóż Robin Hoodowi i jego Wesołej Kompanii zwalczyć szeryfa z Nottingham i jego żołnierzy, okradaj królewskich poborców, rozważnie planuj misje i śmiało wkraczaj do akcji. Podziwiaj przy tym piękną grafikę i szczegółowo odtworzone zamki średniowiecznej Anglii. Kupując eXtra Grę, poprzyj naszą szaloną ideę wydawania oryginalnych gier w bardzo niskich cenach. Szukaj eXtra Gier w każdym kiosku!

Więcej informacji na stronie www.extragra.com

JUŻ W SPRZEDAŻY NOWA EXTRA GRA – WIELKIE HITY:

WarCraft II – Battle.net Edition

JEŚLI CHCESZ ZAMÓWIC TE FANTASTYCZNE GRY Z DOSTAWĄ DO DOMU ZADZWOŃ (0-22) 519 69 19, LUB ODWIEDŹ STRONĘ WWW.WIRTUALNY.COM

Z ostatniej chwili...

WIOSENNE PORZĄDKI?

Firma NVidia poinformowała swoich partnerów o wycofaniu się z produkcji układów NVidia GeForce FX 5800. Karty z tym układem mogą ponoć kupić już tylko ci, którzy skorzystali z przedsprzedaży. Powodem tak drastycznej decyzji są najprawdopodobniej słabe wyniki testów nowego GeForce'a, który okazał się tylko niewiele szybszy od ATI Radeon 9700 Pro. Ponieważ na horyzoncie widać już następcę tego ostatniego układu, oczywiście znacznie szybszego, NVidia postanowiła skupić się na pracach nad układem NV35, który ma być następcą obecnego GeForce'a FX i liczyć sobie 130 milionów tranzystorów. Następny w kolejności NV40 ma ich mieć aż 150 milionów.

Tymczasem firma ATI już na targach CEBIT (12-19 marca) zamierza zaprezentować karty Radeon 9900 i Radeon 9900 Pro, co oznacza, że NVidia na dłuższy czas może opuścić pierwsze miejsce na podium. Jej układ NV35 pojawi się nie szybciej niż latem lub nawet w drugiej połowie roku, a do tego czasu dostępne będą tylko NV31/34 mogące konkurować co najwyżej z Radeonem 9900.

Na arenę zamierza też powrócić firma PowerVR z nową generacją układów KYRO III. Specyfikacje tego układu zapowiadają się całkiem obiecująco – zegar taktujący rdzeń 250 MHz, zegar pamięci 450 MHz, Pixel i Vertex Shader 2.0, technologia Tile Based Rendering i Hidden Surface Removal, pełna zgodność z DirectX 9). Nowe karty mają pojawić się w trzecim kwartale tego roku. Czy NVidia przeżyje ten zmasowany atak konkurencji?

WŁADCA PIERŚCIENI

JAK ZAMKNĄĆ TOLKIENA W KOMPUTERZE

Podczas gdy kolejna część filmu „Władca Pierścieni" z triumfem przetacza się po ekranach kin, producenci gier nie próżnują próbując wydać wreszcie tytuł, który mógłby skorzystać z popularności książkowego i filmowych pierwowzorów. Tak jak dotychczas nie mieliśmy zbyt wielu powodów do radości, gdyż z różnych względów kolejne gry związane ze Śródziemiem nie ukazywały się, tak teraz pojawiły się zapowiedzi aż dwóch tytułów. Pierwszy z nich to sieciowy RPG – **Lord of the Rings: Middle-earth Online**, drugi – **Lord of the Rings: The War of the Ring** – jest grą strategiczną.

Lord of the Rings: Middle-earth Online będzie rozgrywał się w świecie 3D, w którym każdy z graczy może podejmować praktycznie dowolne działania, znane z książki czy filmu, oraz podobne do wykonywanych w innych grach MMORPG (np. budowanie domów, w których będzie można przechowywać zdobycze). Naturalnie twórcy zamierzają w miarę wiernie odzwierciedlić całe bogactwo przedmiotów, ras, legend i mitów, tak charakterystyczne dla twórczości Tolkiena. W tej atmosferze będą się rozgrywały wydarzenia znane z Trylogii, jednak z punktu widzenia gracza będą jedynie elementami fabularnymi budującymi klimat i atmosferę. Zatem pięciu tysięcy Frodo Bagginsów próbujących zniszczyć pierścień z pewnością nie zobaczymy, podobnie jak armii Gandalfów. Z pewnością będzie można pohandlować, jednak twórcy zapowiadają dość oszczędne generowanie magicznych przedmiotów. Zresztą jeśli wybierzesz Hobbita, zapomnij o możliwości operowania magią – to nie AD&D! Dokładniejsza data wydania gry nie jest jeszcze ustalona.

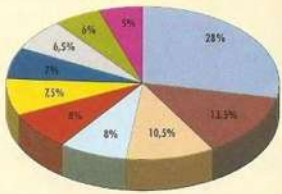
Z kolei **Lord of the Rings: The War of the Ring** to klasyczny RTS rozwijany przez **Liquid Entertainment** pod kierunkiem **Black Label Games**, firmy wchodzącej w skład molocha **Vivendi** (proste, nie?). Nieco obaw wiąże się z faktem, iż **Liquid Entertainment** nie miał szczęścia ze swoim bardzo dobrym ***Battle Realms*** – gra nie zyskała szerszego rozgłosu – nie wiadomo, jak będzie i tym razem. Jak na razie **The War of the Ring** jest jednak w bardzo wstępnej fazie produkcji i trudno mówić o szczegółach. Wiadomo, że będzie można opowiedzieć się albo po stronie Dobra, albo przejąć kontrolę nad działaniami Mordoru. Magia ma stanowić integralną część świata gry, istotną dla przebiegu walk. Za pomocą specjalnych treningów będzie można podnosić umiejętności własnych oddziałów. Wiele osób pracujących nad tym RTS-em to wierni fani twórczości Tolkiena, możemy zatem chyba liczyć na sporo dobrej zabawy. ❐

Lord of the Rings: Middle-earth Online • Typ: MMORPG ◆ Lord of the Rings: The War of the Ring • Typ: strategiczna

W JAKĄ GRĘ STWORZONĄ NA PODSTAWIE „WŁADCY PIERŚCIENI" CHCIAŁBYŚ ZAGRAĆ NAJBARDZIEJ?

Na początku lutego postanowiliśmy zapytać się ludzi, jaką grę stworzoną na podstawie „Władcy Pierścieni" chcieliby zagrać najbardziej? Obyło się bez niespodzianek – wygrała wizja Śródziemia a'la Morrowind ponad dwukrotnie wyprzedzając drugą w kolejności strategię czasu rzeczywistego. W ankiecie udział wzięło 2715 osób.

- RPG dla pojedynczego gracza w stylu Morrowinda
- RTS w stylu Warcrafta 3
- Online'owy shooter FPP – walczą ze sobą drużyny elfów, krasnoludów, orków.
- Strategia a'la Stronghold – rozbudowujesz Minas Tirith, Minas Morgul, Helmowy Jar i inne twierdze
- Przygodowa – główny bohater Frodo
- Gra akcji TPP w stylu Heretic 2
- Strategia turowa podobna do Medieval: Total War
- Inna
- RPG online w stylu Asheron's Call
- Symulacja lotu Nazgulem a'la Drakan



ROME: TOTAL WAR

STRATEGICZNA *premiera: 2003*

Strategiczna gra epicka, koncentrująca się na podboju, utrzymaniu i zarządzaniu Imperium Rzymskim, gdzie głównym celem jest wygryzienie wszystkich konkurentów i zdobycie tytułu cesarza. Kolejny raz tam, gdzie nie pomoże prośba, perswazja lub podstęp – będziesz musiał skorzystać z jednego z najlepiej przekonujących argumentów: miecza.

Jak w każdej grze strategicznej, także w tej chodzi o umiejętne zarządzanie dostępnymi zasobami. Prowadzone przez ciebie postaci będą się stopniowo rozwijały, wznosząc coraz bardziej złożone budowle, wytyczając drogi bądź przerzucając mosty przez okoliczne rzeki. „Ale to już było?" – owszem, ale nie w takim wykonaniu! **Rome: Total War** wykorzystuje całkowicie nową wersję bibliotek ***Total War***. Trójwymiarowe, rozbudowane scenografie (w tym nawet całe miasta), również trójwymiarowe, złożone z dużej liczby szczegółów modele ciekawie oteksturowanych postaci, tłumy na ekranie – wszystko to powoduje, że gra zapowiada się niezwykle interesująco i jako jedna z nielicznych będzie w stanie wzbudzić rzeczywiście epickie wrażenia. Zobaczymy nawet do 10 tysięcy(!) postaci, zanimowanych za pomocą czujników ruchu (motion capture). Czegoś takiego nie mieliśmy dotychczas okazji oglądać w grach strategicznych, a i słynne sceny z ***Medal of Honor*** zapewne zblakną w konfrontacji z atmosferą bitew i wojen starożytnego Rzymu. Tym bardziej, że autorzy starają się w miarę realnie odzwierciedlić na przykład ukształtowanie terenu Europy, co nadaje bitwom dodatkowego smaczku – dzieją się w „rzeczywistym" terenie.

Rome: Total War będzie pozwalał na grę sieciową (LAN, internet) nawet do 8 graczy. ❐

WARRIOR KINGS: BATTLES

STRATEGICZNA *premiera: marzec 2003*

Następca wydanej rok temu gry ***Warrior Kings***, tym razem pod wdzięcznym i oryginalnym tytułem **Warrior Kings: Battles**, ma być strategią rozgrywaną w „rzeczywistej" scenografii 3D. Takie podejście w przypadku gier strategicznych wciąż jeszcze wiąże się ze sporymi uproszczeniami w modułach graficznych – efekt jest wyraźnie widoczny na screenshotach. Trudno oczekiwać, żeby gra wciągnęła dzięki swej oprawie wizualnej, być może okaże się interesująca dzięki rozwiązaniom istotnym podczas rozgrywki strategicznej. Akcja toczy się w sto lat po wydarzeniach z pierwszej części, jednak królestwo Artosa rozpadło się i każdy z lokalnych watażków chciałby zagarnąć jak największy kawałek ziemi. Jak na wojowników przystało, do dyspozycji będziemy mieli cały asortyment sprzętu do mordowania: katapulty, wyrzutnie pocisków, łuczniczy plus sporo więcej. W grze będą dostępne także elementy „nie z tego świata", w postaci golemów, żywiołaków i wszelkich innych monstrów wywoływanych z otchłani ciemności.

Siłą **Warrior Kings: Battles** mają być interesujące scenariusze oraz zaawansowana symulacja inteligencji przeciwników, którzy miast monotonnie wykonywać w kółko te same czynności, będą starali się wyszukać najsłabsze punkty w Twojej obronie, aby tam przypuścić atak. Duma cyfrowych generałów nie będzie przy tym aż tak wysoka, aby nie byli w stanie podejmować innych, bardziej „ludzkich" akcji: mogą zawiązywać sojusze lub targować się. ❐

MEDIEVAL: TOTAL WAR VIKING INVASION

STRATEGICZNA *premiera: maj 2003*

Już na wiosnę miłośnicy jednej z najlepszych gier strategicznych ubiegłego roku – mowa o **Medieval: Total War** – będą mogli przystąpić do nowych podbojów. Firma **Creative Assembly** pracuje nad dodatkiem zatytułowanym **Viking Invasion**, w którym będzie można zmierzyć się z inwazją Wikingów, tudzież samemu poprowadzić ich na łupieżcze wyprawy. **Viking Invasion** oferować będzie zupełnie nową kampanię rozgrywającą się na wyspach brytyjskich i w Skandynawii plus osiem nowych frakcji: Saxonów, Walijczyków, Mercian, mieszkańców Northumbrii, Szkotów, Piktów, Irlandczyków i oczywiście Wikingów. Wraz z tymi nacjami pojawią się zupełnie nowe oddziały wojsk: saksońscy wojownicy uzbrojeni w wielkie topory, walijscy łucznicy, czy elita Wikingów – mieszkańcy wielkiego portu Jomsborg. Na tym nie koniec, gdyż wiele zmian wprowadzonych zostanie również do oryginalnej gry. Najważniejszą zmianą wydaje się możliwość ustawienia własnych wojsk przed bitwą w oparciu o dane nadesłane przez zwiadowców. Ta ostatnia cecha była szczególnie utęskniona przez graczy i dobrze, że twórcy **Medieval: Total War** zareagowali tak szybko.

Dystrybucją **Medieval: Total War – Viking Invasion** w Polsce zajmie się firma **LEM**. ❐

UFO: AFTERMATH

Piotr Orcholski rozmawia na temat gry UFO: Aftermath z Jirim Rydlem z firmy Altar Interactive

W trzech słowach, jakiego typu grą będzie *UFO: Aftermath*? O ile pamiętam pierwotna nazwa programu brzmiała *The Dreamland Chronicles*. Dlaczego została zmieniona?

Chcieliśmy pokazać, że pracujemy nad zupełnie nowym tytułem, który nie ma prawie nic wspólnego z *The Dreamland Chronicles*. Cechy wyróżniające naszego programu to między innymi symultaniczny, turowy system walki, generowane misje, bogate graficznie, trójwymiarowe środowisko gry, rozbudowana lista zadań obejmująca ponad 100 pozycji, arsenał obejmujący ponad 70 typów broni.

Czy *UFO: Aftermath* ma cokolwiek wspólnego z grami z cyklu *X-COM*?

Nic, poza tematem głównym – inwazją Obcych.

Co kryje się pod słowami „symultaniczny, turowy system walki"?

Stworzyliśmy własny, oryginalny system walki posiadający najlepsze cechy systemu turowego i rozgrywającego się w czasie rzeczywistym. By uniknąć pośpiechu w czasie wydawania rozkazów gra jest wówczas zatrzymana, a ponieważ masz mnóstwo czasu możesz tworzyć bardzo złożone polecenia. Gdy skończysz, po prostu mówisz grze, że jesteś już gotowy i akcja toczy się dalej. Możesz jednak znów przerwać ją w dowolnym momencie by skorygować swoje rozkazy. Co więcej, gra automatycznie zatrzyma upływ czasu, gdy wydarzy się coś ważnego. Proszę zauważyć, że walka odbywa się w czasie rzeczywistym, choć masz możliwość dokładnego planowania swoich posunięć, co jest zaletą systemu turowego.

Jak wygląda typowa misja w *UFO: Aftermath*?

Najpierw musisz wybrać na mapie świata miejsce, gdzie ma się rozegrać kolejna misja. Do wyboru masz obszary, gdzie rozbiło się UFO, bazy Obcych, w których możesz szukać artefaktów. Następnie musisz wybrać siedmiu żołnierzy z listy dostępnego personelu i dobrać im sprzęt. Gdy znajdziesz się na miejscu musisz zabić wszystkich Obcych i znaleźć to, po co przyleciałeś. Potem możesz wrócić do bazy w celu uzupełnienia strat i amunicji lub przeprowadzenia badań.

Jaki engine został użyty w *UFO: Aftermath*?

Mamy własny engine, który może między innymi generować losowo różnego typu lokacje z wykorzystaniem trójwymiarowej grafiki. Ponieważ chcieliśmy mieć praktycznie nieskończoną liczbę możliwości, nasz engine buduje kolejne mapy ze swego rodzaju klocków, które odpowiednio łączy. Misje mogą się rozgrywać między innymi w mieście, dżungli i na pustyni.

Jak trójwymiarowa grafika wpływa na sposób gry? Czy jest możliwe spojrzenie na pole gry z perspektywy konkretnego żołnierza?

Pole gry usiane jest przeróżnymi oblektami takimi jak drzewa, wraki samochodów, skrzynie, mury, płoty, itp. Mogą one być wykorzystane jako osłona, lub zniszczone, by zwiększyć obszar, gdzie nie spotka nas żadna niespodzianka. Co się tyczy trybu FPP, na razie nie planujemy takiego w naszej grze.

Możesz przedstawić kilka typów Obcych, z którymi będziemy walczyć?

W chwili obecnej nie mogę o tym mówić, ale mogę zapewnić, że będą bardzo inteligentni. Mają lepszą broń od ludzi, przynajmniej na początku gry, są zatem bardzo niebezpieczni. Ale mogą być przeciwnicy nawet gorsi od nich – mutanci!

Czy *UFO: Aftermath* będzie umożliwiać grę w sieci? Czy możliwe będzie tworzenie własnych scenariuszy?

UFO: Aftermath jest grą przeznaczoną tylko dla pojedynczego gracza. Planujemy wydać narzędzia do tworzenia własnych broni i grafiki, ale to uzależnione jest od naszego wydawcy. Potrzebujemy też czasu, by te plany wprowadzić w życie.

Dziękuję za rozmowę i życzę, by *UFO: Aftermath* ujrzało światło dzienne jak najszybciej.

Dziękuję i pozdrawiam. ❐

PAX ROMANA

STRATEGICZNA — **premiera: grudzień 2003**

Pax Romana to roboczy tytuł nowej gry strategicznej, która przenosi nas w czasy potęgi Imperium Rzymskiego. Novum wyróżniającym **Pax Romana** z szeregu innych gier strategicznych jest konieczność współpracy pomiędzy wszystkimi postaciami połączona jednocześnie z perfidnym wygryzaniem konkurentów pragnących sięgnąć po władzę. Ów konflikt interesów typu „otwarta współpraca – cicha wojna" wydaje się być dość ciekawym pomysłem, mogącym przysporzyć grze wielu zwolenników znużonych monotonią dziesiątków dostępnych na rynku militarnych strategii. W **Pax Romana** główna zaletą wydaje się to, że mamy wszystko: od „niezbędnego" wznoszenia budowli przez podbój terenów na zabawie w ekonomię i politykę kończąc, a długofalowym celem jest doprowadzenie do powstania i utrwalenia świadomości narodowej. Jest to na tyle nowatorskie podejście do tematu, iż twórcy ukuli nawet nowy termin: strategia ewolucyjna.

W zależności od miejsca, w którym przyjdzie Ci rozpocząć walkę o utworzenie Imperium, będziesz musiał podejmować różne decyzje: to, co byłoby dobre dla gromadki ludzi w górach, z pewnością nie będzie wskazane na terenach leśnych czy nizinnych. Prócz możliwości kontrolowania przypadkowego szczepu, będzie także można wybrać „historycznych" Rzymian, Greków czy Wikingów. Podejmując odpowiednie działania, stopniowo gromadząc surowce, rozbudowując całą infrastrukturę (140 rodzajów budowli w 16 odmianach geograficznych, największa ma mieć rozmiar 2048 x 1536 pikseli!) oraz wykorzystując typowo ludzkie ciągoty wojenne ujawniane przez cyfrowe postacie, będziesz w stanie doprowadzić do wzniesienia potęgi władającej całą Europą.

Pax Romana przygotowywana jest przez międzynarodowy, rosyjsko-francuski zespół grafików i programistów pracujący w paryskiej firmie **Goblinz**. ❐

HURTOWNIA

Największa hurtownia oprogramowania
Zaopatrujemy całejki internetowe, księgarnie grafikie, sklepy komputerowe
Warunki współpracy na www.play.com.pl

PLAY.COM.PL

PLAY.com.pl CENTRUM WYSYŁKOWE - to dział detaliczny PLAY Hurtowni Oprogramowania.
Zapraszamy wę sprzedaż detaliczną gier i programów. Mamy najatrakcyjniejszą ofertę na rynku. Nasza reklama zawsze w K. Świat GRY str. 7, ACTION PLUS str.7 i CD ACTION

PLAY CENTR

Doręczenie przez Pocztę - 10 zł (Termin dostarczenia 3-5 dni roboczych)
Doręczenie w 24 godziny - 25zł
Dostawa w Warszawie express - 35zł
Płatność przy odbiorze przesyłki
Ceny zawierają podatek vat
Opakowania - specjalne reklamowe pudełka

110% GWARANCJA NAJNIŻSZYCH CEN

INTERNET

PROMOCJE

ZAMÓWIENIA

NOWOŚCI

RAYMAN M
27zł

DUKE NUKEM 3D
Koszulka GRATIS !
36zł

PROJEKTANT WNĘTRZ 3D
19zł

MIDTOWN MADNESS
32zł

NIEMIECKI ETEACHER 4.0
19zł

ANGIELSKI ETEACHER 4.0
19zł

DEVASTATION
PREMIERA 5 MARCA
85zł

ROBIN HOOD
27zł

SIMCITY 4
PREMIERA 29 LISTOPADA
118zł

EUROPA UNIVERSALIS II WOJNA ŚWIATOWA
85zł

IGI 2
85zł

GOTHIC 2
PREMIERA 12 MARCA
85zł

NEOCRON
85zł

CHAMPIONSHIP MENAGER 4
118zł

BATTLEFIELD ROAD TO ROME
67zł

NAJCIEKAWSZE GRY NA PC

NISKA CENA

SPEED EXCESIVE
10zł

POSTAL PLUS
10zł

PŁYTY CD

ZAPOWIEDZI

FRONCJA 3D POLECA

Rok 2003 będzie dobrym okresem dla graczy. W nasze ręce trafił właśnie *Unreal 2*, za rogiem słychać już porykiwania hord *Dooma 3*, miłośnicy „Gwiezdnych wojen" mają duże szanse na to, by w końcu dostać porządną grę w postaci *Knights of the Old Republic*. Wszystkie te programy i wiele innych zadziwią nas swoją oprawą graficzną – oczywiście trójwymiarową, coraz lepszą, bardziej złożoną, zbliżającą się powoli jakością do tego, co przyzwyczajeni byliśmy do tej pory oglądać na ekranach kin. Większość tych gier będzie typowym testem na zręczność nadgarstka i palców, ale nie wszystkie. Wspomniany *Knights of the Old Republic* to rolplej, podobnie jak *Deus Ex 2: Invisible War*. Tak czy inaczej grafika 3D to w chwili obecnej już standard o czym świadczą gry, które zebraliśmy w tym artykule przeglądowym, a które mają się pojawić w tym roku.

ENTER THE MATRIX

ZRĘCZNOŚCIOWA — *premiera: maj 2003*

W parze z popularnością kinową zawsze idzie zwiększone zainteresowanie grami o zbliżonej tematyce. Ponieważ na połowę maja jest przewidziana premiera drugiej części legendarnego „Matrixa", nic dziwnego, że na ten okres zapowiedziano także premierę gry **Enter the Matrix**. Naturalnie chodzi o to, aby podekscytowani wyczynami aktorów widzowie udali się do najbliższych sklepów, aby wieczorem pokierować krokami Niobe (granej w filmie przez Jadę Pinkett Smith) lub Ghosta (Anthony Wong).

Enter the Matrix ma być strzelanką w najlepszym stylu, wypełnioną popisami rodem z klasztoru Shaolin lub... z torów wyścigowych. Podobno sceny pościgów mają nawiązywać do najlepszych hollywoodzkich tradycji w tej dziedzinie! To mocne stwierdzenie, zwłaszcza gdy skonfrontuje się je z zapowiedziami Johna Gaety, człowieka nadzorującego efekty specjalne. Gość twierdzi, że takich scen pościgów, jak w nowych filmach Hollywood jeszcze nie widział...

Gra nawiązuje do zdarzeń, które przyjdzie nam obserwować w kinowym „Matrix Reloaded". Mniej lub bardziej podobne zapewnienia co do jakości słyszy się co prawda w przypadku większości gier, w tym przypadku ich waga jest znacznie większa. Otóż nad produkcją gry przez **Shiny Entertainment** oraz scenariuszem czuwali ni mniej, ni więcej, tylko sami twórcy oryginalnego „Matrixa", bracia Larry i Andy Wachowscy. Obaj panowie sprawiają wrażenie wiedzących, czego chcą od życia, gra ma więc duże szanse być faktycznie interesująca. Gracz będzie mógł penetrować te fragmenty świata „Matrixa", które widział wcześniej w kinie. Mało tego, sekwencje walk wręcz, jakie zobaczymy w czasie gry w **Enter the Matrix**, powstały we współpracy z twórcą filmowej choreografii walk, mistrzem kung fu, słynnym Yuen Wo Pingiem. Będzie więc na co popatrzeć, zwłaszcza, że postacie mają wykonywać iście akrobatyczne, zaprzeczające grawitacji ewolucje, naturalnie przedstawiane za pomocą słynnej techniki zwalniania czasu „bullet time", będącej wizytówką filmowego pierwowzoru. ❐

METAL GEAR SOLID 2: SUBSTANCE

ZRĘCZNOŚCIOWA — *premiera: marzec 2003*

Solid Snake powraca, w kolejnym wcieleniu, w rozbudowanym, trójwymiarowym świecie zachwycającym liczbą szczegółów, z wieloma dziesiątkami nowych misji do wykonania. Producentem Metal Gear Solid 2: Substance – gdyż to w świecie tej gry mamy do czynienia z bohaterem o wspomnianej ksywie – jest, podobnie jak w przypadku wcześniejszych odcinków serii, Hideo Kojima oraz Konami Computer Entertainment.

Gra nawiązuje do tradycji i fabuły poprzedników, oferując graczowi wiele swobody w rozwiązywaniu zadań budujących wciągającą fabułę. Jedną z ciekawostek **MGS2:S** ma być rozgrywanie kolejnych misji w wirtualnych wcieleniach kilku różnych bohaterów. Wciąż główny akcent jest położony na postać Solid Snake'a, któremu poświęcono pięć nowych epizodów (określanych jako Snake Tales), jednak w paru misjach będziemy kierować krokami na przykład Raidena. Największym atutem **Metal Gear Solid 2: Substance** wydaje się być możliwość zabawy w chowanego z przeciwnikami oraz podejmowanie działań niezwiązanych bezpośrednio z główną fabułą gry.

Z pewnością interesującą ciekawostką jest fakt, że wersja na konsole Xbox ze względu na obszerność świata gry ma być sprzedawana na dwóch płytach... DVD! ❐

SCHWARZENBERG

ZRĘCZNOŚCIOWA

premiera: 2004

czenia do miasta? Czy ma to związek z tajnymi pracami nad niemiecką „wunderwaffe"? A może chodzi o skarby zrabowane przez faszystów? Prawda, którą odkryjesz, będzie równie szokująca jak sieć wydarzeń tworzących fabułę gry.

Schwarzenberg ma szansę zabłysnąć na firmamencie gier, zwłaszcza, że pomysł na grę sięga swym rodowodem okresu sprzed 1990 roku, twórcy mieli więc czas dopracować szczegóły scenariusza. Scenariusza – dodajmy – powstającego we współpracy ze specjalistami w dziedzinie gier RPG. Grafika prezentowana na screenshotach (engine NEBULA DEVICE 3D ze specjalną stylizacją barwną) także budzi nadzieję, że w czasie gry poczujemy dreszczyk emocji związanych z odkrywaniem Nieznanego. Misje będą wymagały od graczy sporo sprytu. Jak zatrzymać samochód z kurierem? Jak nie mając broni przekonać go, by przekazał nam potrzebne informacje? Na te pytania wkrótce będziemy mogli sami poszukać odpowiedzi. ❐

Nie ma jak odrobina atmosferki, której smaczku nadaje osadzenie w historycznych wydarzeniach. Druga wojna światowa, Schwarzenberg. Otoczony przez wojska Sprzymierzonych i Armię Czerwoną, jest ostatnim miejscem, w którym tkwią osaczone resztki potęgi III Rzeszy. Właśnie skaczesz na spadochronie z zadaniem wykonania rekonesansu. To jedyny moment, w którym masz chwilę, aby spróbować odpowiedzieć na pytanie: dlaczego Alianci nagle wstrzymali atak? Co spowodowało, że napłynęły rozkazy zabraniające wkro-

THE UNDERWORLD
CRIME DOES PAY

ZRĘCZNOŚCIOWA

premiera: 2003

The Underworld: Crime Does Pay – „niekomplikowany" tytuł, lecz skomplikowane i z pewnością niezbyt etyczne zadanie: nasza mała organizacja przestępcza stawia czoła wymiarowi sprawiedliwości, a także innym szajkom. Wszystko w imię rozszerzania własnych wpływów w mieście, czy raczej sporych rozmiarów współczesnej metropolii. Już Tolkien pisał, że do rządzenia pozostałymi jest tylko Jeden, w TU:CDP tym Jedynym jesteś Ty! Zadanie tylko z pozoru wygląda łatwo. Bycie gangsterem, szychą kierującą podziemnym światkiem, nie jest rzeczą wdzięczną. Stanowisko trudno zdobyć, a rotacja kadr na nim także bywa bardzo szybka.

Gra zapowiadana jest jako mieszanka szeregu gatunków. FPS spotyka się tu z RTS-em, aby chwilę później zaprowadzić gracza w rejony żywcem przypominające klimaty RPG. Producent, Phoenix Entertainment, zapewnia, że nie dość, że takie połączenie jest możliwe, to jeszcze sztuka ta udała się w zadziwiająco płynny sposób. Obiecujemy, że zweryfikujemy tę tezę, bo pomysł nam się podoba. W końcu nie codziennie można w jednej grze bawić się w rozmieszczanie własnych grup i oddziałów oraz planowanie ich działań, by za chwilę ze spluwą w ręku wkroczyć do akcji i pokazać, kto tu jest szefem. Co ciekawe, podobno gdy ktoś się uprze, może przez całą grę nie wychodzić z ekranu głównej mapy, redukując zabawę do czystego RTS-a!

The Underworld: Crime Dog Pay powstaje z wykorzystaniem bibliotek graficznych 3D opracowanych przez Phoenix Entertainment. Planowany jest tryb multiplayer. ❐

RED FACTION 2

ZRĘCZNOŚCIOWA

premiera: czerwiec 2003

Dzieje ***Red Faction*** można – mimo paru innowacji zaproponowanych w grze – podsumować prozaicznym: „wiele hałasu o nic". Czy sequel także przeminie bez echa? Przekonamy się za parę miesięcy, kiedy to będziemy mogli stać się uczestnikami wydarzeń rozgrywających się tym razem na... Ziemi, w kilka lat po historii opisanej w pierwszej części.

Sytuacja nie jest wesoła, nasza planeta pod rządami dyktatora Victora Sopota nie ma się najlepiej. Mieszkańcy Wspólnoty Narodów żyją uciskani w świecie korupcji, usiłując poskładać życie na gruzach wcześniejszych wojen. Aparat propagandowy dyktatora trąbi o sukcesach wojskowych, które coraz wyraźniej zaczynają rozmijać się z przedostającymi się do opinii publicznej faktami.

W **Red Faction 2** wcielasz się w rolę Aliasa, specjalisty od materiałów wybuchowych, członka kilkuosobowej super-grupy super-żołnierzy dysponujących super-technologią i kilkunastoma rodzajami super-broni. Początkowo grający po stronie dyktatora, Alias szybko przeciwstawia mu swoją odwagę i spryt. Wszystko to dzieje się w świecie zbudowanym z wykorzystaniem rozszerzonego silnika graficznego, pozwalającego modyfikować scenografię (tzw. Geo-Mod). Jako sieciówka pierwszy ***RF*** nie odniósł sukcesu, jednak w **RF2** tryb multiplayer ma być dostępny. Co ciekawe, pojawi się on także w wersji konsolowej! ❐

FRAKCJA 3D POLECA

FALCONE
INTO THE MAELSTROM

ZRĘCZNOŚCIOWA — *premiera: 2003*

Kolejny konflikt interesów pomiędzy grupami rywalizującymi o dominację nad różnymi obszarami kosmosu, tym razem podany na talerzu z logiem Virgin Interactive. To, co na talerzu, zapowiada się jednak dość ciekawie. Otóż wcielamy się w rolę... kosmicznych piratów, atakujących konwoje przewożące cenne łupy. Znane? Znane! Jednak nigdy wcześniej nie dane nam było atakować w przestrzeni kosmicznej statków po to, aby po przebiciu się przez ich obronę dokonać abordażu i podjąć walkę bezpośrednio na pokładzie! Mamy więc do czynienia ni mniej, ni więcej, tylko z połączeniem legendarnego *Elite* czy *Frontiera* z klasycznym FPS-em. Ta mieszanka może być naprawdę wybuchowa! Wyobrażasz sobie może, że po rozegraniu bitwy w kosmosie będziesz musiał czekać, aż wczyta się moduł gry we wnętrzach? Nic bardziej mylnego! Otchłanie kosmosu i zakamarki statków kosmicznych to w Falcone jeden wspólny świat. Po prostu: dolatujesz do statku, wysiadasz i kontynuujesz grę, tym razem zamiast symulacji lotu mając klasyczną strzelankę 3D! Falcone sprawia jednak wrażenie przede wszystkim „efpeesowe", z motywem podróży kosmicznej jako formą fabularnego powiązania różnych etapów. Czy takie podejście spodoba się graczom? Nam wydaje się całkiem atrakcyjne, zwłaszcza, że autorzy stawiają na w miarę realistyczne bronie i gadżety w rodzaju haka, za pomocą którego gracz będzie mógł fruwać w powietrzu w sposób znany każdemu miłośnikowi *Quake'a 2*. Właśnie! Wyobrażacie to sobie w multiplayerze?

W grze pojawiają się dwie grupy kosmicznych piratów, (dowodzonych przez typy znane jako Rodriguez i Blackdog) oraz dość tajemnicza grupa robotów kryjąca się pod nazwą Legion. Ty zaś wcielasz się w rolę tytułowego Falcone, co prawda pirata, ale honorowego i odważnego na tyle, aby podjąć u boku Rodriqueza walkę z Blackdogiem i Legionem. Wraz z rozwojem sytuacji i przechodzeniem do kolejnych misji ich trudność wzrasta, co stawia przed graczem coraz wyższe wymagania. Niepokoi nieco fakt wykorzystania engine'u Unreal Warfare, tego samego, który tak nie zabłysnął przy okazji premier *Unreal Tournamenta 2003* i *Unreal 2: The Awakening*. Screenshoty udowadniają jednak, że wykorzystując ten silnik graficzny można bez większych problemów zbudować nastrojowe scenografie. ❐

DEUS EX 2
INVISIBLE WAR

ROLE-PLAYING — *premiera: 2003*

Kto z nas nie lubi cyberpunkowych klimatów, zwłaszcza podanych w formie nawiązującej do tak legendarnego tytułu jak ***Deus Ex***? Wydarzenia przedstawione w sequelu będą się rozgrywały w 20 lat po tym, co widzieliśmy w pierwowzorze. Świat wciąż jest pogrążony w powojennym chaosie, w którym ścierają się interesy grup próbujących przejąć kontrolę nad zasobami żywności i wody oraz usiłujących odbudować dawny lub wprowadzić nowy ład. Trwa walka o wpływy w ogólnoświatowym rządzie. W środku tego wszystkiego on – Alex D. – poszukujący zarówno tych, którzy pociągają za ukryte sznurki, jak i starający się odsłonić prawdę o własnym pochodzeniu.

Cała otoczka fabularna to jeden z istotniejszych aktorów w **Deus Ex 2: Invisible War**, stanowiący o unikatowym klimacie gry. Z pewnością atrakcyjnie wyglądają zapowiedzi dotyczące nieliniowej, rozgałęziającej się w wielu miejscach fabuły, w której większość problemów można rozwiązać na więcej niż jeden sposób. Dzięki wprowadzeniu motywu nanotechnologii, której osiągnięcia pozwalają Alexowi na poprawianie własnych umiejętności, gracz ma możliwość sterowania rozwojem postaci w sposób nawiązujący do klasycznych rozwiązań gier RPG (zresztą samo tworzenie postaci bardzo przypomina proces znany z tego typu gier). Pomysł z nanotechnologią sprzyja także obecności wielu interesujących, przydatnych w odpowiednich okolicznościach gadżetów (w rodzaju

supersroków czy możliwości patrzenia przez ściany).

Interesująco brzmią zapowiedzi dotyczące zachowania kierowanych przez komputer postaci. Mają one sprawiać wrażenie przeciwników rzeczywiście inteligentnych, charakteryzujących się własnymi preferencjami w zakresie prowadzenia walki. Inna sprawa, że prawie każdy producent pisze coś podobnego o swoich botach. Tym niemniej przekradanie się może nie być sprawą prostą, gdyż boty mają symulować jakże ludzki niepokój w każdej sytuacji różniącej się od zwykłego wydarzenia. Jeśli nie chcesz mieć na karku całej armii, zastanów się, czy gasząc światło nie wzbudzisz w którymś z botów pytań natury egzystencjonalnej. Co gorsza, wątpliwości co do etyki własnych poczynań mogą się pojawić także u Ciebie, w **Deus Ex 2** zabijanie nie jest bowiem jedyną drogą do celu.

Deus Ex 2: Invisible War to kolejna gra wykorzystująca biblioteki Unreal Warfare. Modlimy się, aby ***Iron Storm*** pokazał, na co naprawdę stać ten engine, tym bardziej, że jego możliwości miały jakoby zostać znacznie rozszerzone, głównie w zakresie fizyki i dźwięku.

Polskim wydawcą gry jest **Cenega**. ❐

MEN OF VALOR: VIETNAM

ZRĘCZNOŚCIOWA — premiera: 2004

Men of Valor: Vietnam to gra przygotowywana przez firmę **2015**, której wydawcą będzie **Sierra Entertainment**. Gra przenosi nas w tropikalną dżungle Azji Południowo-Wschodniej. Mówiąc normalnie, trafiamy do Wietnamu w czasie, gdy wpisywał się do historii ludzkich dziejów w najmniej chlubny sposób. **Men of Valor: Vietnam** jest więc FPS-em osadzonym w realiach historycznych, takim ***Medal of Honor*** przełomu lat 60. i 70. Główny akcent położono przy tym na odtworzenie atmosfery zagrożenia i poczucia ryzyka, jakie towarzyszyło walkom amerykańskich żołnierzy w dżungli.

Fabuła gry przeprowadza gracza przez główne wydarzenia, jakie miały miejsce podczas wojny wietnamskiej. Jedna z misji to na przykład klasyczne „search and destroy" wokół bazy sił powietrznych w Danang, inna to ofensywa pod Tet, jeszcze inna – kontratak koło Hue. Graczowi towarzyszą postacie kierowane przez komputer. Producent – jakżeby inaczej – zapewnia, że będą się zachowywały rozsądnie, rozwijając swe umiejętności i doświadczenie wraz z kolejnymi zdarzeniami. W grze będzie dostępny tryb współpracy, kiedy to kilku graczy będzie mogło razem brać udział w walkach. Całość mają uzupełnić różnorodne tryby multiplayer. ❐

MACE GRIFFIN BOUNTY HUNTER

ZRĘCZNOŚCIOWA — premiera: 2003

W odległej przyszłości trzy rasy: ludzie, Jaldari oraz Velleakan prowadzą działania kolonizacyjne w dziesiątkach systemów gwiezdnych. W pogoni za surowcami rywalizujące megakoncerny nie wahają się użyć wszelkich środków. W obliczu narastającego chaosu i potęgujących się walk, troskliwy rząd przygotowuje elitarną grupę żołnierzy, mającą za zadanie strzec porządku. Niedługo później Mace Griffin ma poważny problem: żyje. Jako jedyny z elitarnego oddziału! Ktoś zdradził. Kto? W jakim celu?

Najwyraźniej wśród producentów panuje moda na łączenie stylów. **Bounty Hunter** to podobne do ***Falcone*** połączenie kosmicznej opery ze strzelanką 3D. Przygodówka, symulator lotu, FPS – all in one. Sporo misji, sporo lokacji, sporo potworów, niemało pojazdów. Gra wykorzystuje własny engine, którego ciekawymi cechami są mechanizm detekcji kolizji pojedynczych wielokątów oraz motion blending, czyli technika płynnego łączenia różnych sekwencji animacyjnych (co powinno zaowocować wiarygodnym ruchem postaci). ❐

FAR CRY

ZRĘCZNOŚCIOWA — premiera: 2003

Ze świrami są zawsze problemy, szczególnie w sytuacjach, gdy w wolnych od świra chwilach są geniuszami. Paru takich ulokowało się na skądinąd uroczych tropikalnych wysepkach rozrzuconych wśród bezmiaru oceanu. Ich badania genetyczne koncentrują się na stworzeniu istoty mającej zastąpić ziemską plagę: ludzkość. W sumie mało by Cię to wszystko interesowało, gdyby nie drobny szczegół: jesteś na jednej z tych wysepek. Istny raj, żyć, nie umierać, krajobrazy zapierają dech w piersiach, niestety im więcej masz okazję ich zobaczyć, tym mniej zwracasz na nie uwagę, zajęty prozaiczną czynnością ratowania własnej skóry. Na szczęście masz ją czym ratować, gdyż o zaawansowaną technologicznie broń na z pozoru bezludnych wyspach nie jest wcale tak trudno. Ostrożnie badając teren odkrywasz sieć powiązań, która prowadzi Cię do tajnego laboratorium wojskowego zajmującego się badaniami genetycznymi.

Far Cry to taktyczna gra akcji, nieco podobna do ***Unreal 2: The Awakening*** (sami twórcy porównują ją do mieszanki ***Half Life'a*** i ***HALO***), której akcja rozgrywa się zarówno w malowniczych plenerach, jak i klaustrofobicznych wnętrzach. Producentem gry jest **Crytek Studios**, wydawcą – **Ubi Soft**. ❐

KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC

ROLE-PLAYING — premiera: wrzesień 2003

O **Knights of the Old Republic** głośno jest już od dawna, ale nie może być inaczej, gdy do pracy bierze się firma **Bioware**, a jako temat swojego następnego rolpleja obiera „Gwiezdne wojny". Wiele wskazuje na to, że będzie to przełomowa gra w historii firmy, która wcześniej stworzyła ***Baldur's Gate***. Przede wszystkim, **Knight of the Old Republic** będzie pierwszym rolplejem korzystającym z w pełni trójwymiarowej grafiki i to od razu o iście filmowej jakości. Po drugie, program

ma przyciągać uwagę jak najszerszego spektrum graczy, poczynając od miłośników filmu, poprzez osoby lubiące walkę na miecze, a na fanach bardziej rolplejowego stylu walki kończąc – ci ostatni będą mogli wybrać turowy system gry. Jak na rasowy rolplej przystało, główny bohater będzie mógł podróżować w towarzystwie drużyny, zbierać różne przedmioty i co najważniejsze, zdobywać coraz większe doświadczenie w posługiwaniu się Mocą. To, w jakim celu ją wykorzysta, zależy tylko od gracza, gdyż nie jest powiedziane, po której stronie Mocy postać ma się opowiedzieć. Do tego wszystkiego dodać należy bogatą fabułę rozgrywającą się w tle wielkiej galaktycznej wojny, w której tysiące rycerzy Jedi walczy z równie licznymi Sithami. Żeby nikt nie zastanawiał się skąd się wzięli – **KotOR** przedstawia wydarzenia, które wstrząsały galaktyką 4000 lat przed tym, co na ekranach kin pokazał nam George Lucas. ❐

Z ostatniej chwili...

NOMINOWANI DO NAGRÓD

International Game Developer Association, czyli Międzynarodowe Stowarzyszenie Twórców Gier ogłosiło tytuły gier nominowanych do nagród tej prestiżowej organizacji. Oto kandydaci w wybranych kategoriach:

Gra roku:
- Battlefield 1942
- Grand Theft Auto: Vice City
- Metroid Prime
- Neverwinter Nights
- Tom Clancy's Splinter Cell

Najlepsza w kategorii „Programowanie":
- Dungeon Siege
- Metroid Prime
- Neverwinter Nights
- Tom Clancy's Splinter Cell
- Warcraft 3: Reign of Chaos

Najlepsza w kategorii „Grafika":
- Freedom Force
- Kingdom Hearts
- Sly Copper and the Thievius Raccoonus
- Syberia
- The Mark of Kri

Najlepsza w kategorii „Dźwięk":
- Grand Theft Auto: Vice City
- Jest Set Radio Future
- Medal of Honor: Allied Assault
- Metroid Prime
- The Lord of the Rings: The Two Towers

ENEMY TERRITORY ZBYT NIEBEZPIECZNIE

Planowany na ten rok samodzielny (czyli niewymagający oryginalnej gry) dodatek do Return to Castle Wolfenstein zatytułowany Enemy Territory nigdy się nie ukaże. Firma Id Software zdecydowała się na skasowanie projektu, co jest o tyle zdumiewajce, że gra była już na bardzo zaawansowanym stopniu rozwoju. Nie wszystko zostanie jednak wyrzucone do kosza, jako że multiplayerowa część Enemy Territory zostanie wydana w przeciągu kilku miesięcy w postaci darmowego dodatku możliwego do ściągnięcia z sieci. Enemy Territory było tworzone przez firmę Mad Doc Software, tę samą, która dała światu dodatek do Empire Earth, The Art of Conquest, przyznajmy, nie będący arcydziełem. Być może Id Software nie chciało ryzykować ewentualnej krytyki...

COUNTERSTRIKE: CONDITION ZERO

ZRĘCZNOŚCIOWA — premiera: 2003

Wielkie przeboje rodzą się w bólach, czego przykładem może być **CounterStrike: Condition Zero**, singleplayerowa wersja największego online'owego przeboju wszechczasów, jakim jest ***CounterStrike***. Dla-

czego w bólach? Grę firmuje swoją nazwą zespół **Valve**, ten sam, który stworzył oryginalnego ***Half-Life'a***, a który zdaje się woli teraz grać w swój przebój niż tworzyć nowe gry. Nie widać śladu ani po ***Half-Life'ie 2***, ani po ***Team Fortress 2***, ani po **Condition Zero**, które miało ukazać się już pod koniec ubiegłego roku. Nie ukazało się, a co gorsza firma **Gearbox**, która do tej pory prowadziła większość prac nad tą grą, porzuciła ją na korzyść ***Halo*** **Microsoftu**. **Condition Zero** przejął zespół **Ritual**,

twórca takich gier jak ***Sin***, ***Heavy Metal: F.A.K.K.2***, ***Blair Witch 3***, ***Scourge of Armagon*** (dodatek do ***Quake 1***). Są to tytuły znane, ale nie odniosły one w przeszłości oszałamiających sukcesów. Jak będzie z **Condition Zero**? Hmm. Miejmy nadzieję, że sama idea zabawy w policjantów i złodziei (a raczej anty i terrorystów) bez konieczności podłączania się do sieci spodoba się graczom, i to nawet tym, którzy już zetknęli się z ***CounterStrike'iem***. Choć **Condition Zero** wciąż bazuje na archaicznym już enginie ***Half-Life'a***, liczba wprowadzonych doń zmian sprawia, iż wygląda zupełnie inaczej. ❐

VIETCONG

ZRĘCZNOŚCIOWA — premiera: kwiecień

Wojna w Wietnamie odbija się od dzisiejszych czasów głośnym chichotem historii – Amerykanie wciąż mają po niej kaca moralnego i właściwie nie bardzo wiedzą, co tam robili. Zwłaszcza, że Ho Chi Minh, od którego armii zebrali cięgi, przez wiele lat uważał USA za swojego najlepszego przyjaciela i gwaranta niepodległości państwa wietnamskiego. Tak się jednak złożyło, że względy geopolityczne, a zwłaszcza konieczność szybkiego wsparcia Francji jako przeciwwagi dla rosnącego w siłę na kontynencie europejskim ZSRR, sprawiły iż sojusznik z czasów drugiej wojny światowej stał się wrogiem podczas drugiej wojny indochińskiej.

W grze Vietcong będziesz miał okazję poznać piekło wietnamskiej dżungli z bliska i niemal namacalnie. Nie będziesz musiał przejmować się polityką, układem sił na świecie i skomplikowanymi układami sojuszniczymi; zamiast tego, martwił się będziesz zasadzkami przygotowanymi przez partyzantów nieprzyjaciela, świszczącym w powietrzu ołowiem i nieznajomością języków azjatyckich, w wyniku której okrzyki wydawane przez Wietnamczyków nie będą w stanie Ci powiedzieć, czy wróg właśnie atakuje, czy się wycofuje. Zgodnie z tym, co obiecują twórcy programu, będzie on tak realistycznym odzwierciedleniem bitewnego klimatu, że *Medal of Honor* będzie mógł ze wstydem schować głowę w piasek. Ty, jako członek sześcioosobowego oddziału specjalnego nie będziesz miał takiej możliwości: podobnie jak w legendarnym *Seal Team*, czy nowszym *Operation Flashpoint*, znajdziesz się w ogniu walki i od Twoich decyzji będzie zależało powodzenie misji oraz życie członków oddziału. Vietcong wyposażony będzie także w moduł multiplayer, a jego finalna wersja zostanie wydana w Polsce przez firmę Play-It. ❐

HALO

ZRĘCZNOŚCIOWA

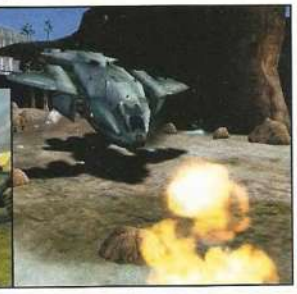
premiera: czerwiec 2003

Halo to wielki przebój **Microsoftu**, który już przed trzema laty miał nas olśnić i powalić na kolana, a w wyniku machinacji Billa Gatesa ukazał się tylko w wersji na Xboxa. Jednak nie taki **Microsoft** niecny, jak się firmę z Redwood zwykle przedstawia, gdyż gdy tylko na Xboxa sprzedało się ponad milion egzemplarzy gry, Bill przypomniał sobie, że można jeszcze zrobić niezły interes na posiadaczach PC (zwłaszcza tych, którzy wciąż nie chcą kupić Xboxa).

W rzeczy samej interes dla **Microsoftu** może być to niezły, gdyż **Halo** zapowiada się na iście wielki przebój. Przez wielu gra ta porównywana jest do ***Half-Life'a*** z tą drobną różnicą, że dysponuje o niebo lepszą grafiką, zaś fabułą z pewnością dorównuje. Akcja **Halo** toczy się w przyszłości kiedy to ludzkość toczy wojnę z obcą rasą znaną jako Covenant. Zabawę rozpoczynasz na pokładzie statku kosmicznego o nazwie Pillar of Autumn, który zostaje zmuszony do lądowania na przedziwnej planecie w kształcie okręgu. Musisz zebrać żołnierzy, którzy przeżyli i stoczyć walkę o życie ze znacznie silniejszymi oddziałami Covenant.

Analogia do ***Half-Life'a*** nasuwa się z jeszcze jednego powodu. Tak, jak niewiele jest gier, których moduł SI mógłby dorównać temu co prezentowali żołnierze i obcy w ***Half-Life'ie***, tak równie niewiele jest Xboxowych gier, które mogłyby się równać pod tym względem z **Halo**. Ta cecha gry ma zostać wiernie zachowana w PCetowej wersji programu, a ma o to zadbać firma **Gearbox** – ta sama, która stworzyła dodatki do ***Half-Life'a***, jak również przez pewien czas pracowała nad offline'ową wersją ***CounterStrike'a***. Można sądzić, że jej programiści wiedzą, jak zadziwiać zachowaniem sterowanych przez komputer postaci. Z wielu innych atrakcji **Halo** wymienić należy możliwość korzystania zarówno z uzbrojenia ludzi, jak i Obcych. Ale uwaga, w dowolnym momencie można mieć tylko dwa rodzaje broni, co zmusza do podejmowania bardzo trudnych decyzji. Można liczyć jednak na pomoc towarzyszy broni, którzy mogą Cię osłaniać, sami zajmować stanowiska ogniowe, cofać się w zwartym szyku, itp. Do tego dochodzi jeszcze możliwość korzystania z samochodów terenowych i czołgów, przy których działanie w grupie jest nieodzowne, gdyż kto inny kieruje, a kto inny strzela.

W porównaniu z Xboxem, pecetowa wersja gry będzie dysponowała lepszą grafiką (karta graficzna XBoxa i procesor tej konsoli to już starocie w porównaniu z obecną ofertą na rynku) oraz znacznie bardziej rozbudowanym trybem multiplayer, umożliwiającym grę również w internecie. ❐



BLACK & WHITE 2

STRATEGICZNA

premiera: IV kwartał 2003

Black & White to jedna z najbardziej przełomowych gier w historii PC, dla wielu osób niestety niezrozumiała. Wizja opiekowania się olbrzymim stworzeniem plus troska o to, by mieszkańcy wielu wysp traktowali Cię jako swego boga, wszystko to zaś upakowane w bardzo dobrą grafikę i fabułę – cóż, dla wielu okazała się zbyt rewolucyjna. Peter Molyneaux bynajmniej nie zniechęcił się jednak, zwłaszcza, że otrzymał czytelny sygnał aprobaty w postaci wielu nagród, którymi ***Black & White*** zostało wyróżnione. W chwili obecnej powstaje druga część gry, zatytułowana skromnie **Black & White 2**, która będzie miała znacznie bardziej strategiczny, a nie symulacyjno-psychologiczny wymiar. Oto mieszkańcy krainy Eden uznali Cię za boga, ale niestety stali się też bardziej niezależni dzięki odkryciom technicznym. Są już w stanie sami zadbać o swoje potrzeby i mając nowe możliwości, postanowili sami zająć się nawracaniem sąsiadów na jedyną słuszną wiarę. Od Ciebie zależy, czy wspomożesz swoich wyznawców w ich wysiłkach wojennych mających na celu nawrócenie pogan, czy też staniesz się opiekunem pokoju broniącym swoich owieczek przed zakusami innych ludzi. W tym drugim przypadku masz możliwość budowy murów obronnych, całych miast, którymi możesz olśniewać przybyszów i w ten sposób nawracać. W nowej roli wystąpi również chowaniec, który tym razem będzie mógł brać udział w bitwach, czy to bezpośrednio, czy też dowodząc Twoim ludem. Uwaga jednak, sam też może stać się celem ataku gdyż ludzie prócz mieczy i toporów mają również całą gamę broni miotających, dzięki czemu nie muszą nawet zbliżać się do chowańca. ❐

AMERICAN CONQUEST

KOZACKA HORDA PODBIJA AMERYKĘ

Kokosz

Po sukcesie ***Kozaków***, producent tej gry rozpoczął prace nad nową strategią rozszerzającą koncepcję swojej poprzedniczki. Efektem tych działań jest **American Conquest**, którego akcja rozgrywa się na kontynencie amerykańskim w okresie 1492-1814. Po dokładnym zapoznaniu się z wersją beta gry mogę stwierdzić, że zapowiada się kolejna interesująca strategia. Mam tylko nadzieję, że na jej polską premierę będziemy czekać krócej niż na ***Kozaków***, którzy pojawili się w naszym kraju z blisko półrocznym poślizgiem.

Gra na dzień dzisiejszy oferuje bogaty wachlarz nacji. Tym samym Amerykę będziesz mógł podbijać Brytyjczykami, Francuzami, Hiszpanami, a także rdzennymi mieszkańcami tego kontynentu: Aztekami, Inkami, Majami, Hugonami, Siuksami, Pueblosami oraz Irokezami.

Do Twej dyspozycji oddano mnóstwo scenariuszy, głównie tych historycznych, których łącznie jest około 50. Wśród nich zawarto takie wydarzenia jak: ekspedycję hiszpańskiego konkwistadora Pizarro, wojny z Indianami, wojny kolonistów. Możesz także wziąć udział w amerykańskiej wojnie o jej niepodległość. Oprócz tego przygotowano generator misji losowych, dzięki czemu w nieskończoność będziesz mógł toczyć boje w **American Conquest**.

Sama rozgrywka jest bardzo rozbudowana, co można zawdzięczać głównie ponad setce dostępnych jednostek i struktur. Logiczne i mocno ze sobą powiązane zależności między jednymi i drugimi – sprawiają, że drzewko rozwoju naszej nacji jest bardzo rozwinięte. Co do samych jednostek, to podkreślić trzeba, że **American Conquest** jest pierwszym tytułem, w którym na jednej mapie może istnieć łącznie aż 16 tysięcy jednostek. Umożliwia to toczenie ogromnych bitew, które wysuwają ten tytuł na prowadzenie pośród strategii aspirujących do miana realistycznych.

W porównaniu z Kozakami rozbudowano model rozgrywki. Jednostki mogą teraz okupywać budynki, zwiększając w ten sposób swoje morale i współczynnik obrony. Struktury w znaczący sposób wpływają na parametry żołnierzy – niektóre je podnoszą, a inne zaniżają. Ponadto w takich obiektach, jak jaskinie, możesz ukryć swoje jednostki (zastawiają one tam pułapki, bądź zwyczajnie chowają się przed gonigącymi ich wrogami). Podobnie jak w ***Kozakach*** i tutaj ukształtowanie terenu wpływa na prędkość przemieszczania się żołnierzy, na ich pola widoczność i zasięg rażenia, a także na morale (zmęczony oddział ma mniejszy zapał do walki niż wypoczęty). Potencjał bojowy jednostek został realnie odzwierciedlony, dzięki czemu uzbrojeni w łuki Indianie nie mają większych szans w otwartym boju z wyposażonymi w broń palną Hiszpanami.

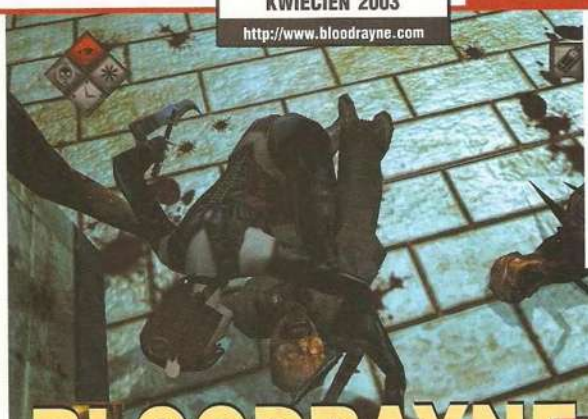
American Conquest jest pierwszym tytułem, w którym na jednej mapie może istnieć łącznie aż 16 tysięcy jednostek.

Gracze, nie znający ***Kozaków*** z początku zabawy mogą mieć trudności z opanowaniem tak gigantycznego wachlarza możliwości, jakie daje **American Conquest**. Warto jednak przemęczyć się przez te pierwsze kwadranse, aby przyswoić sobie podstawy gry. Dopiero wtedy zaczniesz poznawać jej potencjał i co chwila odkrywać elementy strategiczno-taktyczne, o których istnieniu nie miałeś wcześniej pojęcia. To właśnie jest najmocniejszą stroną **American Conquest** – zasób możliwości strategicznych jest tak ogromny, że nawet najbardziej doświadczeni stratedzy będą nią zaskoczeni.

American Conquest zapowiada się naprawdę znakomicie. Testowana wersja beta wygląda już na niemal dopracowaną – co chyba upoważnia już do jakichś wstępnych ocen gry. Co prawda w niektórych przypadkach widać błędy w grafice, a kilka typów jednostek zdecydowanie mogłoby być ładniejszych. Razi też chaos występujący podczas większych bitew – pozostaje jednak mieć jak zawsze nadzieję, że w końcowej fazie prac, producenci gry uporają się chociaż z częścią niedociągnięć. ❐

DATA WYDANIA
LUTY 2003
www.americanconquest.com/

DATA WYDANIA
KWIECIEŃ 2003
http://www.bloodrayne.com



BLOODRAYNE

POZNAJCIE CÓRECZKĘ MAXA PAYNE'A I BUFFY!

Kokosz

Terminal Reality znane jest w Polsce dzięki ***Nocturne*** i ***Blair Witch: Rustin Parr***. Obydwie te gry łączyły w sobie prawdziwe podłoże historyczne z fantazją ich twórców. Teraz czas na ich kolejne dzieło **BloodRayne**, w którym naszymi przeciwnikami są naziści pragnący przejąć władzę nad światem za pomocą swojej rasy potworów i nadludzi. Wcielamy się w postać tytułowej agentki (w połowie człowieka i wampira) pracującej dla supertajnej organizacji rządowej walczącej z terroryzmem, okultyzmem i siłami ciemności.

Rzecz dzieje się w latach trzydziestych, kiedy to naziści stopniowo zyskują coraz poważniejszą pozycję na świecie. Ich tajne eksperymenty zaowocowały hodowlą żądnych krwi potworów, gotowych do wyrzynania w pień gatunku ludzkiego i mogących w efekcie doprowadzić do zniszczenia całego świata. Za wszystkim stoi Jurgen Wulf, którego eliminacja staje się głównym celem BloodRayne. Zanim jednak zdoła przedrzeć się przez hordy broniących go nazistów i jego bestii, będzie musiała wykonać mnóstwo misji szpiegowskich, jakie chciałby mieć w swoim dossier sam James Bond. Cała gra posiada mistrzowską narrację. Akcja przeplata się z przerywnikami filmowymi, których jest naprawdę dużo. Natomiast scenariusz aż kipi intrygami i zaskakującymi dialogami.

BloodRayne jest bardzo groźną konkurentką dla Lary Croft – zabójczo piękna, sexy, zna sztuki walki i potrafi posługiwać się wszelkiego rodzaju bronią... jest również wampirem. Sztuczna inteligencja przeciwników stoi na bardzo wysokim poziomie, jest ona chyba jedynym ukończonym już elementem gry. Zaskoczeni naziści dzielą się na grupy i rozpraszają. Jeśli sytuacja ich przerasta wzywają posiłki przez radio, przy pomocy urządzeń alarmowych lub po prostu strzelając w powietrze. Wydostają się z pomieszczeń drzwiami i oknami, żeby wezwać posiłki lub przyczaić się i zastawić pułapkę. Ranni starają się dostać do apteczek. Przeciwnicy żyją własnym życiem – o ile nie zostaną zaalarmowani o obecności intruza. Często, wpadając przez otwarte właśnie drzwi, zaskoczymy ich przy wykonywaniu różnych czynności – grze w pokera, rozmowie o pogodzie itp. Zaskoczeni stracą cenne sekundy nim sięgną po broń i zaczną walczyć.

BloodRayne jest bardzo groźną konkurentką dla Lary Croft – zabójczo piękna, sexy, zna sztuki walki i potrafi posługiwać się wszelkiego rodzaju bronią... jest również wampirem.

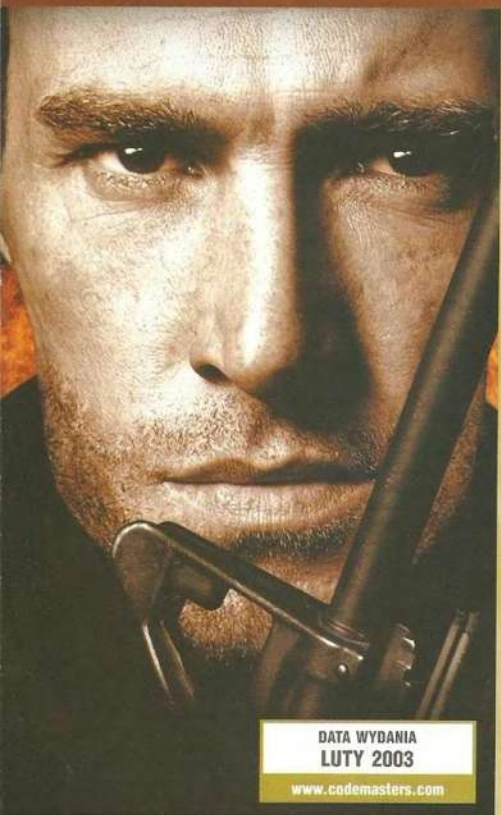
Wizualnie mamy do czynienia z prawdziwym majstersztykiem. Bohaterka aż kipi seksapilem, lokacje oddają klimat swoich czasów, przeciwnicy są świetnie wymodelowani i otekstu rowani. Animacja ruchów postaci może budzić pewne zastrzeżenia – postacie sprawiają wrażenia pływających po teksturach. Walka, w każdej możliwej dla **BloodRayne** formie, jest prawdziwym widowiskiem, które zadowoli nawet najbardziej wymagających graczy. Również tych konsolowych, gdyż agentka posiada wskaźnik szału, który jeśli zostanie wypełniony do maksimum, pozwala jej wykonywać spektakularne kombosy i cieszyć się krwią swoich przeciwników.

Wersja beta **BloodRayne** przeznaczona jest tylko dla posiadaczy bardzo wydajnych komputerów. Gra potrafiła się zacinać nawet na maszynach wyposażonych w GF4 i 512 MB RAM. Finalnie wymagania mają być o wiele niższe, przynajmniej trzeba mieć taką nadzieję. Zdecydowanie będzie to jeden z ciekawszych, o ile nie najbardziej grywalnych tytułów tego roku. Niestety polscy gracze mogą mieć trudności z nabyciem tej produkcji. Na chwilę obecną, w wyniku przetasowań na naszym rodzimym rynku dystrybucyjnym, żadna firma nie posiada **BloodRayne** w swoim planie wydawniczym, a szkoda... ❐

PROJECT IGI 2: COVERT STRIKE

AKCJE SPECJALNE PO NORWESKU

Diaz



DATA WYDANIA
LUTY 2003
www.codemasters.com

Pierwsza część gry ***Project IGI*** nie doczekała się zbyt pozytywnych opinii, zarówno ze strony graczy, jak i krytyków. Ogólnie uznano, że o ile pomysł był dobry, o tyle wykonanie stało na dość niskim poziomie. Rozgrywkę cechowały niedociągnięcia w fabule, brak możliwości zapisu stanu gry podczas misji, a także drobne błędy w grafice. Teraz, po blisko dwóch latach, norweska firma **Innerloop** szykuje się do wydania drugiej części zatytułowanej **Project IGI 2: Covert Strike**.

Głównym bohaterem jest agent specjalny David Jones, który to w imię „demokracji dla wszystkich, niezależnie czy tego chcą, czy też nie chcą", samotnie przeciwstawi się złu na świecie. Jego szczytna krucjata została podzielona na 19 etapów umieszczonych w różnych zakątkach ziemskiego globu. Dzięki temu będziesz mógł odbyć za darmo wędrówkę dookoła świata, zatrzymując się w kilku całkiem ciekawych miejscach takich jak: Rosja, Chiny czy kraje Bliskiego Wschodu. Nie będzie to jednak zwykłe zwiedzanie, gdyż zazwyczaj przyjdzie Ci operować w niedostępnych dla cywilów terenach – strzeżonych fabrykach czy też tajnych bazach.

Nie myśl jednak, że podczas tych podróży będziesz czuł się samotny – towarzyszyć Ci będzie bowiem Twoje uzbrojenie. Niestety w testowanej wersji beta nie było możliwości dobierania gadżetów według własnych upodobań i całkiem prawdopodobne jest, że i pełna wersja gry takiej możliwości nie będzie posiadała. Szkoda, gdyż do niektórych akcji lepiej byłoby wyekwipować się według własnych preferencji, aniżeli tak, jak zdecydowali programiści. Zawsze jednak można dozbroić się na wrogu, gdyż jak wiadomo – martwemu pistolet nie jest już potrzebny. Ma to niestety te minusy, że najpierw trzeba us-

Czasami zdarza się im zachowywać jak przystało na dobrze wyszkolonych żołnierzy, a nieraz bywają wręcz agresywni wobec gracza: pułapki ogniowe, zasadzki czy też atakowanie z flanek – wprawiało mnie w zdumienie.

miercić takiego delikwenta, co nie zawsze jest łatwe, a po drugie szanse na to, że będzie miał naszą ulubioną pukawkę, są naprawdę niewielkie.

Skoro wspomniałem już o eliminowaniu wroga, to może warto jeszcze kilka słów poświęcić temu, jak zachowuje się sztuczna inteligencja w programie. Podczas testów wielokrotnie weryfikowałem swą ocenę odnośnie poczynań przeciwników. Czasami zdarza się im zachowywać jak przystało na dobrze wyszkolonych żołnierzy, a nieraz bywają wręcz agresywni wobec gracza: pułapki ogniowe, zasadzki czy też atakowanie z flanek – wprawiało mnie w zdumienie. Gdyby jednak dokładniej przyjrzeć się tym działaniom, to można uznać, iż takie błyskotliwe akcje są wypadkiem przy pracy. Niestety atak przeciwników opiera się głównie na tym, że nacierają zwartą grupą i w ten sposób mając przewagę trzy do jednego (chwilami pięć, a nawet więcej) są w stanie Cię zabić. W pojedynkę, o ile nie dasz się zaskoczyć, żaden z nich nie ma najmniejszych szans. Podczas prowadzenia ognia, kilkukrotnie strzelałem w pustkę, gdyż moje cele wykonywały uniki, przysiady czy też chowały się za osłony, jednak takich wydarzeń było jak na lekarstwo.

Sporym minusem pierwszej części ***Project IGI*** był brak możliwości zapisu stanu misji w trakcie jej trwania i niejednokrotnie trzeba było przechodzić ten sam poziom parę razy z rzędu, zawsze z powodu jakiejś zabłąkanej kuli. Można by powiedzieć – realizm, ale przy jedenastym podejściu jedyne co ciśnie się na usta, to przekleństwo. Biorąc pod uwagę zarzuty graczy, skandynawscy programiści umożliwili w **IGI2** sejwowanie. Jest ono jednak skutecznie ograniczone i na każdy z etapów przypadają zaledwie po trzy zapisy. W sumie można uznać to za całkiem udany kompromis.

Opcja multiplayer będzie znacznie bardziej rozbudowana i powinna dostarczać dużo więcej emocji. Ma to między innymi zapewnić tryb współpracy, w którym wspólną misję będzie mogło wykonać nawet ośmiu graczy.

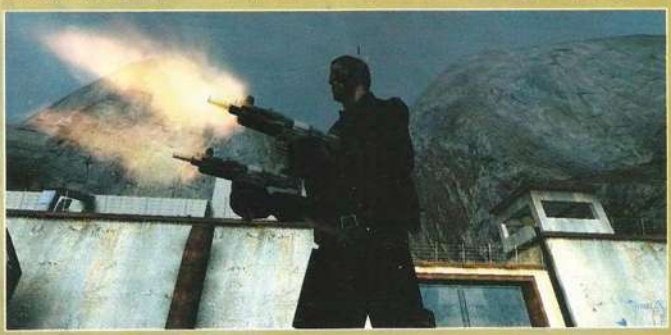
Podczas testów nieco czasu poświęciłem również na ocenę gry pod kątem trybu multiplayer. Po dokładniejszym zapoznaniu się z mapą, uzbrojeniem oraz zasadami – przyznaję, iż ten rodzaj zabawy może stanowić poważny atut w końcowej ocenie jakości programu. Chociaż już jest nieźle, to autorzy zapewniają jednak, iż opcja multiplayer będzie znacznie bardziej rozbudowana i powinna dostarczać dużo więcej emocji. Ma to między innymi zapewnić tryb współpracy, w którym wspólną misję będzie mogło wykonać nawet ośmiu graczy. Przyznam, iż taka wizja zainteresowała mnie chyba najbardziej ze wszystkich chwytów reklamowych, użytych przy kampanii promującej **Covert Strike**.

Może się jednak okazać, że gra nie dla wszystkich będzie dostępna, a to ze względu na wymagania sprzętowe. Grałem na Duronie 1,2 GHz, 196 MB RAM oraz z GeForce2 i aby uzyskać płynność trzeba było zmniejszyć rozdzielczość do 800x600 i to zaledwie przy średnich detalach. Co więcej, nawet przy wysokich ustawieniach graficznych, program nie ujął mnie do tego stopnia, bym mógł wyrażać się o nim w samych superlatywach. Owszem, wygląda ładnie, ale jednak brakuje mu tego „czegoś", co powodowałoby prawdziwy zachwyt gracza.

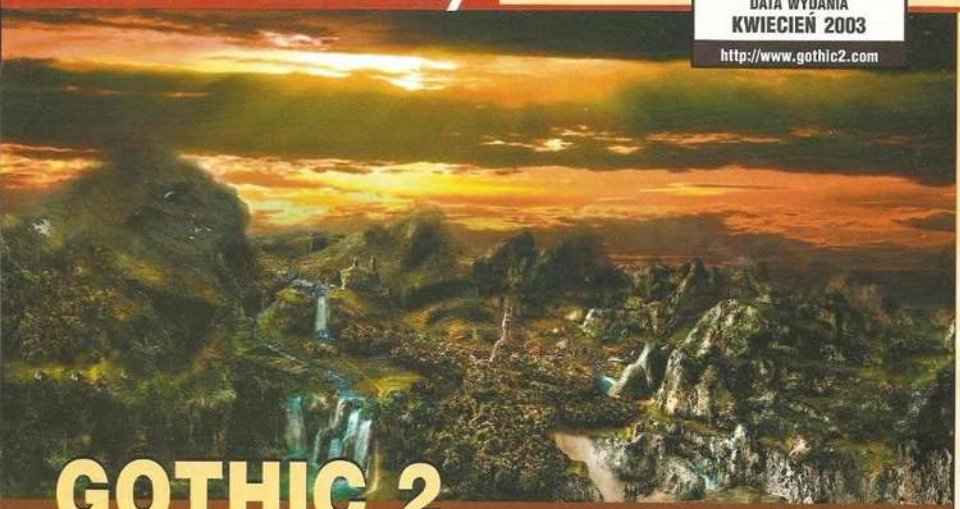
Jednym z największych błędów, jakie zauważyłem jest zupełnie niezrozumiałe dla mnie zachowanie się cienia postaci. Gdy bohater wchodzi po drabinie, czy też ukradkiem przemyka pomiędzy przeszkodami, ciemna plama na ziemi pojawia się i znika zupełnie bez powodu i to niezależnie od padającego światła. Co więcej, niejednokrotnie czając się na wroga, mogłem zauważyć, iż mój cień żyje własnym życiem. Otóż gdy ja pozostawałem w bezruchu, on podskakiwał, zmieniał pozycję albo przeładowywał swoją – moją – naszą broń.

Inną irytującą cechą związaną z wykonaniem gry była muzyka. Początkowo nie przeszkadzała mi, lecz gdy słyszałem po raz n-ty ten sam monotonny kawałek, zaczynałem mieć go dosyć. Na szczęście twórcy gry ulitowali się nad graczami, pozostawiając im możliwość wyciszenia soundtracku do minimum. Kto wie, może w finalnej wersji szata muzyczna zostanie urozmaicona?

Reasumując – mimo że gra momentami wydaje się być niedopracowana, a testowana beta była bardzo zaawansowaną i szanse na poprawki są już niewielkie, to jednak wśród niewymagających graczy może ona liczyć na całkiem spore zainteresowanie. Dodatkowym atutem **Project IGI2: Covert Strike** będzie zapewne polska wersja językowa, o której przygotowanie ma zadbać firma **CD Projekt**. ❐



DATA WYDANIA
KWIECIEŃ 2003
http://www.gothic2.com



GOTHIC 2

GROŹNY KONKURENT DLA MORROWINDA

Bazyl

Przez kilka długich lat firma **Piranha Bytes** mozolnie pracowała nad grą role-playing zatytułowaną ***Gothic***. Praca szła na tyle opornie, że pierwotny wydawca wycofał się z interesu i dopiero niemalże w ostatniej chwili pojawił się nowy – firma **JoWood**. Gra odniosła relatywnie duży sukces, co skłoniło jej twórców do kontynuowania wysiłków. Na stworzenie **Gothic 2** potrzebowali tym razem tylko 18 miesięcy. Tempo iście ekspresowe, jednak sądząc po wysokich ocenach na niemieckojęzycznych stronach internetowych poświęconych grom komputerowym – nie wpłynęło to na jakość gry. W Niemczech i Austrii, gdzie **Gothic 2** jest dostępny już od listopada ubiegłego roku, program ten stał się prawdziwym przebojem. My odliczamy dni do dnia premiery gry w Polsce, co ma nastąpić już w kwietniu, a tymczasem chcielibyśmy podzielić się wrażeniami z wersji, którą zdobyliśmy dla zaspokojenia naszych własnych potrzeb grania w dobre eRPGi.

Pierwsze, co rzuca się w oczy po uruchomieniu gry to lepsza – przynajmniej w porównaniu z pierwszą częścią programu – grafika. To samo porównanie ale w zestawieniu z ***Morrowindem*** nie wypada już tak dobrze dla **Gothica 2**, niemniej jednak nie ma na co narzekać. Grafika jest bogata w detale, tekstury są znacznie lepsze, nowe efekty wizualne w postaci na przykład mgły czy deszczu, wprowadzają bardzo dobry nastrój. Animacja postaci jest wyśmienita, przynajmniej w odniesieniu do ludzi. Innych stworów widziałem niestety zbyt mało, by można było już teraz sformułować jakieś ogólne wnioski. Doskonale prezentują się lokacje, które odwiedziłem, bogate, pełne detali, wyglądające bardzo realistycznie – obojętnie czy jest to mała wioska, czy miasto. Co więcej, choć świat **Gothic 2** jest mniejszy od universum ***Morrowinda***, nowe obszary gry ładują się „w biegu". W rezultacie wrażenie ciągłości jest bardzo silne, wydaje się, że przed nami cały, wielki świat czekający na odkrywcę. Dodam, że jest to świat żyjący własnym życiem. Na swojej drodze spotkasz różnych ludzi zajętych swoimi własnymi sprawami – widziałem kowala pracującego w kuźni, oraz cały tłum w karczmie – a co więcej raz, czy dwa – zdarzyło mi się, iż walcząc z jakimiś bandytami otrzymałem pomoc ze strony zwykłych mieszkańców. Nie wiem, czy jest to zasada obowiązująca w całej grze – co byłoby wspaniałą wiadomością – czy tylko w wybranych miejscach, jednak dobrze rokuje na przyszłość. W końcu mamy eRPGa, w którym nie tylko Ty zauważasz innych ludzi, ale również oni Ciebie.

Osobną kategorię tworzą postacie, z którymi możesz porozmawiać. W grze jest ich aż 400, a ich nastawienie do Ciebie uzależnione jest od szeregu czynników. Cieszy to, że nie są to pozbawieni pamięci idioci, którym możesz wszystko zabrać, a i tak będą się do Ciebie uśmiechać – co jest sytuacją znaną mi z wielu gier RPG. Tutaj jeśli dasz się złapać na kradzieży, musisz liczyć się z gniewem właściciela kosztowności, które chciałeś sobie przywłaszczyć, jak również jego przyjaciół, których może on poinformować o Twoich niecnych uczynkach. Ponadto pewne osoby, mogą od razu uznać Cię za niepożądanego gościa

MAGIA W GOTHIC 2

Wszystkie zaklęcia, jakie możliwe są do użycia w Gothic 2, przyporządkowane są do siedmiu kręgów wtajemniczenia. W miarę, jak gracz będzie coraz lepiej posługiwał się magią, liczba i moc czarów będących w jego posiadaniu wzrośnie. Jak w każdym szanującym się RPGu istnieje kilka sposobów zdobycia nowych zaklęć. Można je po prostu znaleźć przeszukując różne lokacje, kupić, jeśli ma się spory zapas gotówki, lub otrzymać w zamian za wykonanie jednego z wielu dostępnych zadań. Magowie i paladyni prócz „zwykłych" zaklęć mogą także zdobyć umiejętność przemiany w różne stworzenia: owce, wilki, czy nawet bestie.

w zależności od tego, do jakiej należysz gildii: magów, paladynów, czy najemników. Słyszałem też o gildii złodziei, ale niestety nie udało mi się jak na razie znaleźć sposobu na zostanie jej członkiem.

Dźwięk towarzyszący grze nie jest wybitny, aczkolwiek nie można na jego temat powiedzieć nic złego. Muzyka dość dobrze ilustruje to, co akurat dzieje się na ekranie, zaś na słowa uznania zasługuje fakt, iż wszystkie postacie, z którymi rozCię w danej dziedzinie. Osobnego treningu wymagają też najpotężniejsze bronie w rodzaju ciężkiego młota bojowego, miecza Zabójcy Smoków, maczugi Kruszyciela Czaszek, czy kuszy Myśliwego Smoków. Tego typu trening może być na przykład nagrodą za wykonanie konkretnego zadania.

System sterowania, a mówiąc konkretniej walki, użyty w **Gothicu 2** – jest podobny do tego z pierwszej części gry. Z początku trudno jest

Tutaj jeśli dasz się złapać na kradzieży, musisz liczyć się z gniewem właściciela kosztowności, które chciałeś sobie przywłaszczyć...

mawiałem dysponowały własnym głosem. Z informacji, jakie znalazłem na stronie internetowej poświęconej grze wynika, iż w sumie w programie znalazło się aż 9 godzin nagrań głosów różnych ludzi. Już teraz zastanawiam się, czy polska wersja językowa będzie równie hojna, czy też **CD Projekt** wybierze tańsze napisy. Mam nadzieję, że nie.

Jak na porządną grę role-playing przystało, **Gothic 2** oferuje mnóstwo najprzeróżniejszych zadań do wykonania, z których tylko część związana jest z głównym wątkiem gry. Podział na questy główne i poboczne wzorowany jest na schemacie znanym z ***Baldur's Gate 2***, to znaczy konkretne zadania są tutaj przypisane do konkretnych klas postaci. Jak wspomniałem wcześniej mamy do wyboru maga, paladyna i najemnika, z których dwie pierwsze postacie mogą z różną skutecznością posługiwać się magią (oczywiście lepszy jest mag), najemnik jest zaś mistrzem we władaniu bronią. W miarę zdobywania coraz większej ilości punktów doświadczenia Twoje umiejętności w posługiwaniu się magią i bronią rosną, najpierw musisz jednak znaleźć odpowiedniego nauczyciela, który przeszkoli opanować broń, którą bohater trzyma w dłoni, że o samej walce nie wspomnę, jednak z biegiem czasu można się przyzwyczaić. Gdy wyciągając miecz z pochwy szykujesz się do starcia kamera ustawia się tak, by ukazać najbliższego przeciwnika. Zawsze stoisz do niego przodem, co jest OK, pod warunkiem, że walczysz tylko z jednym wrogiem. Gdy jest ich więcej program wydawał się lekko niezdecydowany, kogo wybrać. Prawdziwy problem pojawia się, gdy towarzyszy Ci inna osoba. Kilka razy „udało" mi się ją niechcący trafić, co wynikało z tego, że mój bohater obrał ją sobie za cel. Zdecydowanie trzeba to poprawić zwłaszcza, że na brak okazji do bitki na pewno nie można tu narzekać. Nie będę zdradzał z kim przyjdzie Ci się zmierzyć, potwierdzę tylko to, co już wcześniej w udzielonym nam wywiadzie powiedział członek zespołu **Piranha Bytes** – w grze występują smoki. W rzeczy samej nawet kilka ich rodzajów.

Według zapewnień firmy **CD Projekt Gothic 2** ma się ukazać już w kwietniu. Osobiście jestem bardzo przychylnie nastawiony do tej gry, bo choć nie jest ona tak rewolucyjna jak ***Morrowind***, to jednak jest solidną przygodą, która na pewno wciągnie każdego miłośnika RPG na długie wieczory. Ujmując rzecz inaczej, jeśli ***Morrowind*** nie przypadł Ci do gustu, powinieneś zobaczyć **Gothica 2**. Jeśli ***Morrowind*** bardzo Ci się podobał, **Gothic 2** powinien obowiązkowo znaleźć się w Twojej kolekcji gier. ❐

SMOCZA GWARDIA

Smoków w Gothicu 2 ma być całkiem sporo. Oto przykłady:

DEVASTATION
to nowy kierunek w rozwoju shooterów
Z Vic DeLeonem, producentem gry Devastation w firmie Digital Studios rozmawia Piotr Orcholski

Skąd wziął się pomysł na stworzenie *Devastation*?

Wszystko zaczęło się w 1999 roku, gdy stworzyliśmy projekty futurystycznych gier zatytułowanych „Rival Kin" i „Jack'd". Jako że zaangażowaliśmy się w inne projekty, żadna z nich nie ujrzała światła dziennego, jednak potem wróciliśmy do tych pomysłów i wybraliśmy z nich to, co najlepsze. Mając kilka szkiców fabuły oraz gotowe projekty postaci – wszystko to połączyliśmy w całość i w rezultacie otrzymaliśmy futurystyczny świat *Devastation*.

Kiedy i gdzie toczy się akcja gry? W jaką postać wciela się gracz i przeciwko komu walczy?

Fabuła *Devastation* to realistyczna – acz ponura – wersja tego, co może się wydarzyć w niedalekiej przyszłości, jeśli ludzkość dalej będzie podążała ścieżką, którą kroczy obecnie. Co prawda jest to tylko wizja tego, aczkolwiek bardzo realistyczna, połączona jedynie z elementami fikcji – w sumie przerażająca w swojej wymowie. Skupiliśmy się na kilku olbrzymich, skorumpowanych megakorporacjach kontrolujących to, co pozostało ze współczesnych społeczeństw i technologii. Korporacje te mają swoje własne cele, wpływy polityczne związane z wykorzystanie biotechnologii i technik kontroli umysłu, a co gorsza, planują zmienić świat w miejsce, które do tej pory istniało tylko w wyobraźni pisarzy SF, widzących przyszłość w czarnych barwach. Korporacje te mają do dyspozycji swoją własną policję (znaną jako Oddziały Pacyfikacyjne) sprawującą kontrolę nad poszczególnymi terytoriami. Gracz wciela się w postać młodego, charyzmatycznego przywódcy o imieniu Flynn. Przewodzi on ruchowi oporu złożonemu z różnych postaci, jakie spotkasz w trakcie gry, a które, jeśli chcesz, będą mogły przyłączyć się do Twojego oddziału. Za każdym razem, gdy ukończysz daną misję dowiesz się więcej o megakorporacji „Grathius", zdobędziesz kolejne dowody jej działalności, otrzymasz nową broń i towarzyszy. W miarę rozwoju akcji przemierzał będziesz terytoria należące kiedyś do Stanów Zjednoczonych, jak również odwiedzisz Daleki Wschód. Twoim celem ostatecznym jest odkrycie zbrodni, jakich dopuścił się „Grathius" i jego sprzymierzeńcy.

Dlaczego zdecydowaliście się użyć w *Devastation* engine'u *Unreala*? Czy dokonaliście w nim jakichś modyfikacji?

Zdecydowaliśmy się na engine *Unreala*, ponieważ mamy doświadczenie w pracy z nim. Zaczęło się pięć lat temu, gdy pracowaliśmy nad dodatkiem do *Unreala*, który niestety nigdy się nie ukazał. Ostatnio zaś stworzyliśmy *Harrego Pottera i Kamień Filozoficzny*, który jak wiadomo również korzysta z engine'u *Unreala*.

Dokonaliśmy wielu ulepszeń w szczególności w systemie cząsteczek. W oparciu o doskonały system animacji szkieletowej, jaki stworzyła firma Epic, zbudowaliśmy od podstaw nasz własny system animacji. Kupiliśmy technologię Karma (odpowiedzialną za fizykę zachowania się obiektów) i choć jest ona bardzo dobra, ją również poprawiliśmy tak, by interakcja z otoczeniem w naszym świecie była jeszcze bardziej realistyczna. Dokonaliśmy również setek poprawek w edytorze służącym do tworzenia świata; mamy między innymi narzędzie zwane Decoration Browser umożliwiające szybkie i proste tworzenie scen z setek przygotowanych wcześniej obiektów. Znajdzie się ono na CD z grą, środowisko graczy będzie mogło od razu przystąpić zatem do tworzenia modów.

Devastation wydaje się podobne do *Counter-Strike'a*. Czy zgodzisz się z taką opinią?

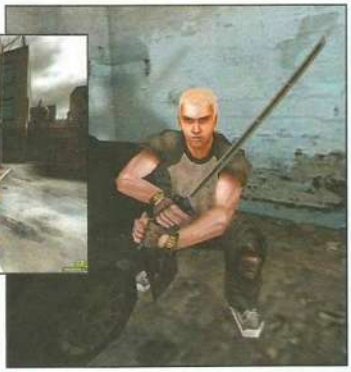
Nie, wcale! Tryb multiplayer ma pewne elementy taktycznego shootera, ale jako całość jest czymś zupełnie odmiennym od *Counter-Strik'a*. Świat *Devastation*, postacie w nim występujące, bronie – to wypadkowa współczesności i tego, co może się pojawić w niedalekiej przyszłości. *Devastation* ma swój własny styl, na który wpływ miały takie cyberpunkowe filmy jak „Matrix" i „Blade Runner". To świat, w którym zwykli ludzie muszą stanąć naprzeciw niezwykle potężnego przeciwnika nie mając prawie nadziei na zwycięstwo. To na pewno nie jest gra, w której komandosi walczą z terrorystami.

W *Devastation* nie ma również obcych, a jedyną magią jest technologia, którą możesz wykraść i użyć. Oczywiście jest tu dużo akcji i mnóstwo eksploracji. Śmiem twierdzić, że *Devastation* nie da się z niczym porównać. To nowy kierunek w rozwoju shooterów.

System sztucznej inteligencji gry jest ponoć niezwykle zaawansowany. Czym zaskoczy nas komputer?

Przede wszystkim należy powiedzieć o NPCach, którzy mogą robić naprawdę niezwykłe rzeczy. Pełnią oni bardzo ważną rolę, zwłaszcza jeśli grasz na najwyższym stopniu trudności. Zwykle dwóch zawsze będzie Cię ubezpieczać, inni mogą skupić się na obronie bazy, a kilku co bardziej agresywnych może samotnie ruszać na łowy. Twoi towarzysze broni mogą nawet naprawić Twój sprzęt – na pewno się zdziwisz, gdy zaistnieje taka sytuacja. Oczywiście możesz wydać im również konkretne rozkazy, a nawet doprowadzić do sytuacji, gdy sami zrealizują cele misji prawie bez Twojej pomocy.

Także sterowani przez komputer przeciwnicy są niezwykle inteligentni, zwłaszcza na najwyższym poziomie trudności. Są bardzo celni, mogą atakować praktycznie ze wszystkich stron, jak również nagle zniknąć, by niespodziewanie pojawić się za Twoi-



mi piecami. Słyszą odgłosy Twojego zbliżania się i mogą zastawić pułapkę. Co ważniejsze zachowują się w sposób bardzo ludzki czy to uciekając, gdy są ranni, czy też na przykład atakując i próbując zapędzić Cię w jakiś róg, skąd nie ma ucieczki.

Jakiego rodzaju cele trzeba osiągnąć w poszczególnych misjach?

Wiele z tego, co robisz w poszczególnych misjach przypomina zadania, jakie wykonywali członkowie ruchu oporu w czasie II wojny światowej. Sabotaż, zbieranie danych, ratowanie zakładników, rozbrajanie bomb, atakowanie baz wroga, włamywanie się do systemów komputerowych (no, tego może nie było w czasie II wojny światowej). To, w jaki sposób będzie się grało, zależeć będzie też od dwóch czynników: poziomu trudności (łatwy, normalny, trudny) i tryou gry (zręcznościowy, symulacyjny).

W większości gier FPP broń jest z reguły podobna. Czy *Devastation* zaskoczy nas w tym względzie czymś nowym?

Jeśli policzyć wszystkie możliwe kombinacje użycia poszczególnych broni, to w sumie mamy ich 42 rodzaje wliczając w to granaty i ładunki wybuchowe, stanowiska ogniowe, oraz urządzenia szpiegowskie i służące do włamywania się do komputerów. Wiele z nich ma swoje odpowiedniki w naszym świecie, inne są naszą wizją tego, co może pojawić się w przyszłości. Włożyliśmy wiele wysiłku w to, by poszczególne bronie były doskonale wyważone, a jednocześnie, by ich użyciu towarzyszyły doskonałe efekty wizualne.

Jednym z najbardziej niezwykłych gadżetów jest szczur. Pomysł na tą „broń" powstał zaraz na początku prac nad grą i od tego czasu był sukcesywnie udoskonalany. Mówiąc ogólnie – dzięki pewnemu małemu urządzeniu możesz zdalnie kontrolować szczura wyposażonego czy to w kamerę, czy też w ładunek wybuchowy. Dzięki swym małym rozmiarom szczur może dostać się w miejsca, o których Ty nie możesz nawet marzyć. Są jednak pewne minusy korzystania z tego „urządzenia". Przede wszystkim jeśli ktoś zabije szczura, którego kontrolujesz, Ty również otrzymasz obrażenia. Ponadto, gdy sterujesz szczurem, nie widzisz i nie słyszysz tego, co dzieje się dookoła Ciebie. Lepiej znaleźć zatem jakieś bezpieczne miejsce zanim zaczniesz używać szczura. Korzystając z tych małych zwierzątek gracz może znaleźć się też pod wpływem czegoś, co my nazywamy „Szczurzą paranoją". Otóż w grze pojawia się mnóstwo szczurów czy to w kanałach, czy gruzowiskach, które wyglądają identycznie z tymi sterowanymi. Pomyśl, że każdy z nich może być bombą. Dodam jeszcze, że ta broń oparta jest na działaniu prawdziwego systemu, który został opracowany w zeszłym roku. Przysięgam, że to prawda!

Jakie tryby gry oferować będzie *Devastation* w multiplayerze? Jak bardzo gra przyjazna będzie dla twórców modów?

Devastation ma wbudowaną przeglądarkę serwerów umożliwiającą wybór całej masy różnych opcji gry. Oferowane będą cztery tryby: Deathmatch, Team Deathmatch, Capture the Flag i Territories; ponad 30 rodzajów broni, 50 typów postaci oraz 14 multiplayerowych map.

Najnowszy spośród oferowanych trybów gry to wspomniany Territories, który tak jak klasyczny Team Fortress oparty jest o ideę dwóch baz. Różnica polega na tym, iż tutaj możesz niszczyć punkty respawnu. Mapy, które stworzyliśmy przedstawiają różne lokacje rozmieszczone na obszarach miejskich, w których zawsze znajdować się będzie centrum komunikacyjne wraz z głównym komputerem. Przy użyciu urządzenia zwanego Dekoderem będzie można włamać się do niego i zdobyć informacje na temat systemu obrony przeciwnika, a w konsekwencji wyłączyć go. Gdy tego dokonasz akcja nabierze dodatkowego tempa, gdyż strona, której system obrony zostanie unieruchomiony, będzie musiała się bronić. Atakujący mają za zadanie zniszczyć wszystkie punkty respawnu obrońców tak, by żaden z nich nie mógł już powrócić do gry. Pamiętaj jednak, że zawsze istnieje możliwość, iż któremuś z nich uda się przeniknąć do centrum komunikacyjnego i z kolei wyłączyć system obrony przeciwnika.

Co się tyczy modów, *Devastation* będzie wprost wymarzonym narzędziem dla ich twórców. Było to o tyle ważne, że sam zespół Digitalno wywodzi się ze społeczności sieciowej zaangażowanej w tworzenie modów. Ludzie, którzy testowali nasze narzędzia byli zachwyceni tym, że wiernie trzymamy się oryginalnego edytora *Unreal Tournamnet 2003*. Jeśli ktoś miał z nim do czynienia, z łatwością stworzy doskonałe mapy do *Devastation*. Ponadto dajemy zestaw ponad 4000 obiektów i 2500 tekstur.

Ostatnie pytanie. Co według Ciebie spodoba się w *Devastation* graczom najbardziej?

Interaktywność! Wiele zostało powiedziane o interaktywności w shooterach, jednak my dodamy coś jeszcze. Możesz kopać, popychać, podnosić, nieść, rzucać i staczać rzeczy. Możesz narobić strasznego hałasu wbiegając w jakieś gruzowisko, albo założyć jakąś pułapkę lub zbudować barykadę. Prawie wszystko można tu przewrócić, popchnąć, użyć jako tarczy, rzucić – władra, skrzynie, beczki z benzyną, kanistry, telewizory, cokolwiek znajdziesz na ulicy. Każdą z tych rzeczy możesz rzucić w przeciwnika i spowodować u niego jakieś obrażenia. Sam lubię na przykład wysadzać w powietrze samochody napędzane wodorem. Oczywiście wszystko to działa nie tylko w trybie dla pojedynczego gracza, ale także w multiplay'u. Wyobraźmy sobie mapę, gdzie nie ma broni jako takiej, tylko same śmieci!

Dziękuję za rozmowę i życzę, by *Devastation* ukazało się jak najszybciej.

Dziękuję. ❐

COMMAND & CONQUER: GENERALS

Tuż przed zdaniem do drukarni numeru Świata Gier Komputerowych, który trzymasz w rękach, nadarzyła nam się nie lada okazja. Mogliśmy przyjrzeć się najnowszej wersji beta potencjalnego superprzeboju tej zimy, jakim niewątpliwie jest Command & Conquer: Generals. Co więcej, zainspirowani tym, co zobaczyliśmy, mieliśmy okazję poprosić producenta gry Harvarda Bonin z firmy Electronic Arts Pacific o udzielenie nam krótkiego wywiadu.

Świat Gier Komputerowych: W jaki sposób przedstawiony jest rozwój fabuły w *C&C: Generals*? W testowanej przez nas wersji gry nie było sekwencji filmowych tak znanych z wcześniejszych części cyklu *C&C*.

Harvard Bonin: Sekwencje, które przedstawiają rozwój fabuły, stworzone zostały z pomocą engine'u gry. Nie są to już filmy jako takie, ale i tak staraliśmy się, by to co rozgrywa się na ekranie przypominało filmowe sceny rodem z Holywood.

Jakie nowe elementy gry zobaczymy w *C&C: Generals*. Czy będzie można walczyć w budynkach?

Nowe elementy gry to między innymi punkty zwane General Point, przyznawane za zniszczenie wroga. Mogą one być wykorzystane do zakupu nowych broni lub zdolności danej jednostki. Mamy też udoskonalony model walk w mieście oraz nowy system gromadzenia surowców, ogólnie rzecz biorąc mnóstwo modyfikacji i nowych pomysłów. Spędziliśmy wiele czasu nad dopracowaniem tych pomysłów tak, aby gracze otrzymali jak najlepszy produkt.

Choć Global Liberation Army to organizacja podziemna, jej oddziały wyglądają tak, jak można sobie wyobrazić oddziały wojsk arabskich. Nie boicie się, że nie każdemu się to spodoba?

GLA nie jest wzorowana na armii żadnego kraju czy rasy. Jesteśmy bardzo czuli na punkcie tego, by gra nie była „zbyt realistyczna" przy jednoczesnym zachowaniu atrakcyjnej formy i treści oddającej realia współczesnej, błyskawicznie toczącej się wojny.

Amerykańskie i chińskie oddziały, które widzieliśmy w grze, wydawały nam się bardzo silne. Dla porównania jednostki Global Libertaion Army były raczej słabe. W jaki sposób GLA ma pobić przewyższające ją pod względem technologicznym oddziały wroga?

Myślę, że nasze trzy strony konfliktu mają wyrównane siły, choć są zarazem bardzo odmienne. Wiemy, że społeczność graczy potrzebuje zwykle kilku miesięcy, by odkryć wszystkie możliwości taktyczne każdej ze stron konfliktu. Na początku gracze mogą sądzić, że jedna ze stron jest silniejsza od pozostałych. Takie błędne wrażenie znika jednak w miarę, jak poznaje się program. Z drugiej strony dajmy możliwość sprawdzenia na sieci jak rozkłada się procentowo liczba zwycięstw każdej ze stron w danym dniu lub tygodniu.

Czy myśleliście jak odwieść graczy od stosowania taktyki błyskawicznego ataku?

Gra została stworzona z tą myślą. Zmasowany atak jest możliwy do przeprowadzenia na początku gry, ale nie jest najlepszą taktyką. Żołnierze uzbrojeni w rakiety są w stanie go powstrzymać.

Czy w *C&C: Generals* występuje postać superżołnierza, pojawiającego się w kolejnych scenariuszach?

Tak, mamy postacie takie jak Jarmen Kell (GLA), Black Lotus (Chiny) i pułkownik Burton (USA), które pojawiają się wielokrotnie w trakcie gry. Nie są tak wykorzystywani jak Tanya (rosyjska komandoska z *Red Alert*), ale na pewno będzie z nimi mnóstwo dobrej zabawy.

Jak inteligentny jest sterowany przez komputer przeciwnik. Widzieliśmy sytuację, w której niszczony chiński oddział nie doczekał się pomocy od znajdujących się w pobliżu towarzyszy.

Wszystko zależy od wybranego poziomu trudności gry. Zadbaliśmy o to, by na najwyższym poziomie komputer był naprawdę trudny do pokonania. Proszę sprawdzić różne ustawienia opcji, a wtedy zobaczymy...

Czy piechota nie porusza się zbyt wolno? Pokonanie całej planszy trwa wieki.

Każda jednostka ma określone wady i zalety. Piechota nie porusza się tak szybko jako czołgi, czy wozy zwiadowcze. Jest przydatna w różnych sytuacjach choć pokonywanie na piechotę dużej mapy nie jest jedną z nich.

Ostatnie pytanie, czy multiplayerowy moduł gry posiada jakieś środki chroniące uczciwych graczy przed oszustami?

Tak, możemy śledzić rozłączenia graczy, tudzież nienaturalny, wzmożony przepływ danych.

Dziękujemy za rozmowę i serdecznie pozdrawiamy. ❐

Gry, które dopiero co miały premierę, szybko pokrywa gruba warstwa kurzu. Dlaczego? Bo pojawiają się nowe tytuły, które spychają poprzedników w niepamięć. Niekiedy jednak zdarzają się prawdziwe hity. Dyskutuje się o nich tygodniami, a gra kilka razy od początku do końca i nie ma się dosyć. Tu prezentujemy takie właśnie programy. Programy, w które mimo upływu czasu ciągle gramy.

Age of Mythology

Mówi się, że Age of Mythology to ostatni wielki RTS. Trzy narody: Grecy, Egipcjanie i Wikingowie walczą o dominację nad światem korzystając z pomocy różnych głównych i drugorzędnych bóstw. Doskonała grafika, czytelny interfejs i świetne wyważenie sił walczących stron czynią z Age of Mythology produkt godny uwagi nie tylko weteranów gatunku, ale i nowicjuszy.

ŚGK 1/03 ◆ strategiczna | cena: 169 zł ◆ dystrybucja: APN Promise

No One Lives Forever 2

Druga część przygód agentki specjalnej Cate Archer zachwyci nie tylko jej miłośników, ale wszystkich którzy uwielbiają szybką akcję w stylu FPP i dobry humor. Cate znowu walczy z organizacją H.A.R.M. wykonując szereg niebezpiecznych misji w różnych częściach świata. Do gry, to nowość, wprowadzono elementy RPG, plus pokaźną liczbę wymyślnych gadżetów i broni.

cena: 129,99 zł ◆ dystrybucja: Play It | ŚGK 12/02 ◆ zręcznościowa

Mafia

Mafia to kolejna po doskonałych Max Payne i GTA 3 gra przedstawiająca życie poza prawem w doskonałej trójwymiarowej grafice. Tym razem przenosisz się w lata 30 ubiegłego wieku, do USA z czasów prohibicji. Wcielając się w rolę taksówkarza udaje Ci się zrobić błyskawiczną, acz pełną niebezpiecznych chwil, karierę w mafijnej rodzinie.

PL | ŚGK 9/02 ◆ zręcznościowa | cena: 99 zł ◆ dystrybucja: Play It

Sim City 4

Sim City to cykl legenda. W czwartej części tej serii jak zwykle budujesz miasto, otrzymujesz jednak wiele nowych narzędzi ułatwiających ten proces. Między innymi masz możliwość posłuchania, co na temat Twoich wysiłków myśli zwykły obywatel, wspiera Cię także wyjątkowo inteligentny sztab doradców.

cena: ◆ dystrybucja: Cenega | ŚGK 2/0 ◆ strategiczna | PL

Medieval: Total War

Medieval: Total War to pozycja obowiązkowa dla każdego stratega. Kierując losami jednego z 12 narodów możesz zbudować wielkie, europejskie imperium. Sprawujesz kontrolę zarówno nad ekonomicznym rozwojem swojego państwa, jak i rozgrywasz w czasie rzeczywistym epickie bitwy, w których udział brać może nawet 10000 żołnierzy. Gra na długie wieczory.

ŚGK 10/02 ◆ strategiczna | cena: 169 zł ◆ dystrybucja: LEM

Warcraft 3

Warcraft 3 to pierwszy RTS firmy Blizzard z trójwymiarową grafiką. Równie doskonały co poprzednicy, oferuje graczowi aż cztery różne rasy. Każda z nich ma określone zalety i wady, zaś ich dokładne poznanie może zabrać całe tygodnie gry. Potencjalny następca Starcrafta w walce o miano najlepszej gry swego gatunku.

cena: 129,90 zł ◆ dystrybucja: CD Projekt | ŚGK 8/02 ◆ strategiczna | PL

KALENDARZ PREMIER

TYTUŁ/PRODUCENT	DATA WYDANIA	TYTUŁ/PRODUCENT	DATA WYDANIA
1503 A.D. - The New World/Electronic Arts	Marzec 2003	**Master of Orion 3**/Infogrames	Marzec 2003
Aquanox 2: Revelation/JoWood	Marzec 2003	**Max Payne 2**/Take 2	2003
BloodRayne/Vivendi	Kwiecień 2003	**Mistmare**/Arxel Tribes	Luty 2003
Breed/CDV	Maj 2003	**Polanie 2**/Topware	II kwartał 2003
Championship Manager 4 /Eidos	Marzec 2003	**Praetorians**/Eidos	Luty 2003
Chrome/Techland	2003	**Rainbow Six: Raven Shield**/Ubi Soft	Kwiecień 2003
Colin McRae Rally 3/Codemasters	Marzec 2003	**Rise of Nations**/Microsoft	Marzec 2003
Counter-Strike: Condition Zero/Vivendi	2003	**Rome: Total War**/Activision	2003
Delta Force: Black Hawk Dawn/Novalogic	Marzec 2003	**Sea Dogs 2**/Ubi Soft	2003
Deus Ex 2/Eidos	2003	**STALKER: Oblivion Lost**/Russobit-M	2003
Doom 3/Activision	2003	**Star Wars Galaxies: An Empire Divided**/Activision	2003
Duke Nukem Forever/Take 2	2003	**Star Wars: Knights of the Old Republic**/Activision	2003
Enter The Matrix/Infogrames	Maj 2003	**SWAT: Urban Justice**/Vivendi	2003
Freelancer/Microsoft	Kwiecień 2003	**Terminator 3: Rise of the Machines**/Infogrames	2003
Good Cop Bad Cop/Virgin	2003	**Thief 3**/Eidos	2003
Gothic II/JoWood	Kwiecień 2003	**Tomb Raider: The Angel of Darkness**/Eidos	Czerwiec 2003
Hidden & Dangerous 2/Take 2	2003	**Tom Clacy's Splinter Cell**/Ubi Soft	Luty 2003
Homeplanet/Russobit-M	2003	**Total Annihilation 2**/Infogrames	2004
Homeworld 2/Vivendi	2003	**Tron 2.0**/Disney Interactive	Sierpień 2003
IGI 2: Covert Strike/Codemasters	Marzec 2003	**Tropico 2: Zatoka Piratów**/Take 2	2003
IL-2 Sturmovik: The Forgotten Battles/Ubi Soft	Luty 2003	**UFO: Aftermath**/Cenega	2003
Imperium Galactica 3/CDV	Maj 2003	**Vietcong**/Take 2	Marzec 2003
Indiana Jones and the Emperor's Tomb/Activision	Marzec 2003	**Warlords 4**/Ubi Soft	2003
Judge Dredd vs Judge Death/Vivendi	2003	**World of Warcraft**/Blizzard	2003
Lords of the Realm 3/Vivendi	2003	**Xenus**/–	2003
Mace Griffin Bounty Hunter/Electronic Arts	2003	**Xpand Rally**/Techland	2003

UWAGA: Z – zmiana w stosunku do poprzedniego miesiąca P – nasze przypuszczenie

Unreal II

Tak nierzeczywisty, że aż prozaiczny

Spośród wielu recenzentów piszących cuda wszelakie do gazet i czasopism, zwykle przygnębiająca większość ogranicza się do klepania paru dobrze podanych frazesów. Aby się przy tym nie zdradzić pustosłowiem, należy postępować według prostych zasad: frazesy ładnie obudować, nie odsłaniać zbyt szybko puenty, całość opatrzyć w miarę ciekawym tytułem. Recenzja **Unreal 2: The Awakening** wprawia więc mnie, pismaka, w zawodową rozterkę: tytuł chyba dość ciekawy, problem w tym, że zdradza puentę. Pocieszam się: mam zatem cień szansy, iż frazesy w niniejszym artykule skończą się wraz ze wstępem...

sYsiyavor

Zatem jest – **Unreal 2: The Awakening**. Dwa cedeki. Siadam do instalacji. Pierwszy zonk: brak miejsca na dysku! Okazuje się, że gra wymaga sporo ponad 2 GB wolnego miejsca! „Ops" – żem pomyślał wywalając parę fragmovies (w końcu nie gram w Quake'a...). Miejsce się pojawiło, po kilkunastominutowej (!) instalacji gra była gotowa do uruchomienia. Klikam. Dysk miele. Miele. Wreszcie (naprawdę: wreszcie) wymielił. Pojawia się intro, na którym widzimy dokowanie naszego – tj. Johna Daltona – stateczku do statku-bazy. Krótkie spotkanie z przełożonym, banalny dialog, „oryginalne inaczej" zadanie: patrol na jakimś zadupiu. Właściwie można byłoby zacząć od razu misję, producent zaoferował nam jednakże pewną dość sympatyczną opcję. Graczu, którzy nie są pewni swych umiejętności i chcieliby się zapoznać z dostępnym uzbrojeniem, mogą zerknąć do pokoju treningowego. Drętwo sympatyczny facet zaproponuje mały przegląd broni, z których możemy postrzelać do tarczy lub do hologramu symulującego przeciwnika. W sumie miła opcja dla nowicjuszy, choć trudno określić ją jako oryginalną. Gdy już nacieszymy się gadżetami, możemy rozpocząć akcję. Udajemy się do statku, którym wyruszamy w podróż. Po drodze gadamy z załogą (bo można) i dowiadujemy się, że z planety, na którą zdążamy, nadeszła niepokojąca transmisja wideo. Coś zaatakowało bazę, są duże straty wśród pracowników. Nasze zadanie to rekonesans i pomoc w ewakuacji tych, którzy przeżyli. Tak zaczyna się fragowanie, tak zaczyna się pierwsza misja.

Zbyt poważnie

Fragowanie fragowaniem, postrzelać zawsze można, wszak o to chodzi. Prawdziwy ból głowy przeżyłem jednak czytając po owym fragowaniu niektóre „zaprzyjaźnione" amerykańskie fora dyskusyjne. Ten pan się chwali: „skończyłem w 6 godzin!", drugi wdzięcznie wtóruje: „ja w cztery!". Hm, myślę sobie, kiepska sprawa, sam grałem znacznie dłużej. I nagle dotarło do mnie: a czego, sieroto, oczekiwałeś? Lata całe grasz online, przeciwko żywym, myślącym przeciwnikom. To w internecie nauczyłeś się kalkulować ryzyko podejmowanej akcji, przygotowywać ją ostrożnym rekonesansem. To ***Tactical Ops*** nauczył cię uważnego obserwowania pomieszczeń, ostrożnego przechodzenia przez drzwi tylko po to, aby przylgnąć plecami do ściany i ogarnąć wzrokiem pomieszczenie. Dlaczego więc dziwisz się, że grałeś dłużej? Przecież **Unreal 2** to tylko zwykłe boty, kolejna sztampa pozbawiona logiki, zbudowana ze sztywnych klocków. Przed drzwiami jest apteczka? To czego się baranie czaisz? Było od razu włazić, przecież to cała logika **Unreal 2**: jeśli jest apteczka, za drzwiami będzie potworek lub dwa. Gdzie tu element zaskoczenia? Po co marnować czas na rekonesans i analizę?

Krótko mówiąc, doszedłem do wniosku, że grałem w **Unreala 2** zbyt poważnie. Nie trzeba było się tak przejmować otwierając kolejne drzwi do równie kolejnego i równie pełnego stworów pomieszczenia. Taktyka typu „BANZAIIIII!" sprawdziłaby się zdecydowanie lepiej. Po prostu: nie ma co liczyć na nastrój, śmiało możemy ten aspekt całkowicie odrzucić. Wskok, zadyma, jak coś nie wyszło, nieistotne – jest save (czy raczej load). Zaś w czasie wczytywania można sobie przypomnieć jakąś mało frapującą lekturę (zawsze to parę stroniczek do przodu), czeka się bowiem, oj, czeka w tym nowym Unrealku. Co chwilę jeden etapik się kończy i znowu mamy mielenie po dysku. W sumie nie jestem pewien, czy dłużej się gra, czy czeka...

Nastrojowe problemy

Gra jest przewidywalna do bólu. Apteczki zdradzają na kilometr niebezpieczeństwo, a gdy obok znajdzie się coś, co regeneruje osłonę, zadyma za chwilę gwarantowana. Zwłaszcza, że „przypadkiem" w pobliżu leży trochę amunicji. Mało tego, przeciwnicy są po prostu sztampowi. Jeśli przypadkiem zginiemy (oj, trzeba się postarać...), wchodząc ponownie do pomieszczenia mamy pewność, że potwory zaatakują nas dokładnie w ten sam sposób, dokładnie wówczas, gdy dokładnie przekroczymy określony punkt. Co one tak tę matematykę lubią??? Przykład: w pierwszej misji mamy do przejścia kawałek korytarza, w suficie którego są dwa okna. Przekraczamy drzwi, idziemy. I co? Zawsze w tym samym momencie. Zawsze przez to samo okno. Wpada. Ginie. Idziemy dalej. Już nic nie wpada. O, mamo! (że zacytuję klasyka). Toż to trzeba być intelektualnie błyskotliwym inaczej, żeby pisząc przez tyle lat gry nie dopracować się jakichś mechanizmów uprawdopodobniających działania przeciwników. Doprawdy tak trudno zasymulować własną wolę cyfrowych stworzeń?

Właśnie, skoro o zdolnościach intelektualnych tych stworków mowa... Ponownie, sztampa, sztampa, sztampa. Miałem wrażenie, że na podstawie zachowań przeciwników byłbym w stanie odtworzyć fragment kodu programu odpowiedzialnego za ich zachowanie. Do łez ubawiła mnie nieporadność typa, z którym przyszło mi walczyć na dole w reaktorze. Nie znam żadnego organizmu żywego, który by się zachowywał w tak durny sposób: tuptuptup obejść kolumnę, jak zobaczy mnie, strzela. Chowam się (przy okazji: nagroda dla tego, kto mi wyjaśni, czym to istotnym w **U2** różni się dodge od zwykłego skoku...). Tuptuptup, telepie się coś tam zza kolumny, strzela. Chowam się za kolumnę. Tuptuptup... Toż to człowieka szlag może trafić. Ani to nie podskoczy, ani pod ścianę nie podbiegnie, ani pod kolumnę. A już o przypadkowych strzałach symulujących „predicton", czyli przewidywanie ruchu przeciwnika – w ogóle nie wspominam. Toto strzela WYŁĄCZNIE wówczas, gdy mnie widzi. Panowie programiści z **Legend Entertainment** (właściciel licencji **Epica**), jeśli chcecie, mogę wam w przerwie śniadaniowej naskrobać odpowiedni kawałek kodu, symulacja zachowań graczy to naprawdę rzecz możliwa do napisania, zwłaszcza w grze fabularnej, w której można znakomicie ograniczyć mnogość wariantów zacho-

UNREAL LEGENDA FPP

Gdy w maju 1998 roku ***Unreal*** pojawił się na rynku, został entuzjastycznie przyjęty przez ogół graczy. Gra zaczynała się jak na ówczesne czasy bardzo „klimatycznie": statek kosmiczny przewożący więźniów rozbija się na odległej planecie. Nieziemskie krajobrazy, fantastyczne potwory, nowatorska grafika, około 30 misji do wykonania – wszystko to powodowało, że gracze przez długie godziny nie mogli oderwać się od monitora, odkrywając mroczną historię Na Pali, planety, której pokojowi mieszkańcy Nali ulegli najeźdźcom z Imperium Skaarj. Urokowi gry nie oparli się recenzenci: ***Unreal*** zgodnie zdobywał najwyższe noty, otrzymał sporo tytułów „najlepsza gra roku".

A MIAŁO BYĆ TAK PIĘKNIE

Pierwsze informacje o następcy ***Unreala*** pojawiły się dość szybko po premierze, głównie w kontekście prac nad nowymi bibliotekami graficznymi. Przez znaczny okres produkcji gry to właśnie engine przyciągał największe zainteresowanie, gdyż był zapowiadany jako przełom w interaktywnej popularnej grafice komputerowej. Publikowane co pewien czas screenshoty przekonywały, że rzeczywiście czeka nas wielka przygoda w fascynującym świecie. Czar prysł z chwilą premiery ***UT2003***, kiedy to okazało się, że grafika wyglądająca fascynująco na screenshotach publikowanych rok czy dwa wcześniej nie jest obecnie niczym nadzwyczajnym, mało tego, jest wyraźnie gorsza od tego, co było widoczne na udostępnionych wcześniej grafikach. Resztki nadziei znikły z chwilą premiery **Unreal 2: The Awakening**, podobnie zresztą zaginęły wczesne wersje screenshotów przez długi czas dostępne na oficjalnej stronie gry. Wygrzebaliśmy dwa, Popatrzcie sami.

Moim zdaniem

Tomek Łoboda

W **Unrealu 2** NIE MA NICZEGO. NIE MA FABUŁY, która zaintrygowałaby mnie i przykuła na długie godziny do monitora. NIE MA POZIOMÓW, których przejście mógłbym wspominać przez lata. NIE MA POTWORÓW, po walce z którymi przechodziłbym dalej na miękkich nogach i z jednym nabojem w giwerze. NIE MA GRAFIKI, której przełomowością mamiono mnie przez prawie trzy lata. NIE MA MUZYKI podnoszącej włoski na karku w kluczowych momentach gry. NIE MA INTERAKCJI z otoczeniem, dzięki której poczułbym się częścią wirtualnego świata. Z ukazaniem się **U2** legenda ***Unreala*** zdechła i zaczyna zalatywać. NIECH SPOCZYWA W POKOJU...

Moja ocena ☹

wań przeciwników. Nie jestem w stanie pojąć, jak przez tyle lat tworzenia gry nie byliście w stanie się choć pofatygować zasymulować ową inteligencję przeciwników. Wasze boty nie prowokują, nie wciągają w zasadzki, nie szanują własnego życia, choć przecież w realnym świecie niemal wszystko szanuje. Byle mrówka zachowuje się sensowniej. I ja mam uwierzyć, że te dume stworzenia były w stanie dokonać inwazji międzyplanetarnej? Mam uwierzyć, że są zdolne do wyprodukowania i obsługi broni wyglądającej na dość skomplikowaną technologicznie? Wybaczcie... Wy chyba nigdy nie widzieliście, jak poluja stada likaonów na afrykańskich równinach... A to „tylko" pieski...

Świat grafiki i dźwięku

Utrata wiarygodności spowodowana durnota przeciwników to nie jedyny element psujący nastrój, którego przecież nie buduje się wyłącznie wykorzystując element zaskoczenia (w stylu „coś z ciemności nagle z wrzaskiem zwala się na głowę"). Mało mnie na przykład wzruszyło pewne przeżycie w windzie pierwszego etapu (zagracie, przekonacie się, o czym mówię). Nie wzruszyło, bo było zbyt przewidywalne. I tak jest niemal wszędzie.

Nastrój buduje wiele elementów. Z litości ograniczę się do paru zdań na temat grafiki i dźwięku. Grafika w **Unrealu 2** to engine znany już z ***UT2003***. Niestety, nic nowego. Wbrew pozorom gra – prócz wydajności – nie różni się specjalnie gdy bawimy się z ustawieniami maksymalnymi czy minimalnymi. Większość efektu wizualnego jest wyrabiana złożonością geometryczną obiektów oraz teksturami. Próżno szukać na przykład map wgłębień (bump-mapping). Każda nierówność po bliższym przyjrzeniu okazuje się jedynie rysunkiem. Skoro o wgłębieniach... Nasza współtowarzyszka podróży na statku, Aida, ma naprawdę kragłe kragłości, a nawet zdarza się jej poruszyć oczętami – niestety, mimika jest śladowa. Szadery? Sporadycznie, głównie w przypadku odblasków. Trawka powiewa na wietrze, o, to fajny bajerek. Jednak całość grafiki można określić mianem komiksowo-kartonowej, zaledwie parę pomieszczeń nieco odbiega od tego schematu (zapewne dlatego, że w ciemności kiepsko widać karton). Do tego iście komiksowe zagrania typu wbita gdzieś włócznia z nadzianą głową, a kawałek dalej nawet cały trupek nadziany, z walającymi się u stóp kilkoma czaszkami. Chała, nie klimat.

Muzyka i dźwięk to odrębny temat. Przyznam, że motyw muzyczny nawet mi się podobał, był w miarę dyskretny, nienużący, a i wprowadzający lekką nerwowość w atmosferę gry. Niestety, muza swoje, świat gry swoje. Gdybym miał pisać grę z tak „matematycznym" zachowaniem przeciwników i ustaloną, do bólu liniową fabułą, postarałbym się podkreślić pewne zdarzenia muzyką. Wszak to ona odgrywa jedną z ważniejszych ról w budowaniu atmosfery, o czym doskonale wie każdy kinoman. Programiści **Legend Entertainment** jednak najwyraźniej nie chodzą do kina. Muzyka jest więc dopasowana nastrojem, ale zdarzenia dzieją się od niej całkowicie niezależnie. Tymczasem można było bez większych problemów wykorzystać wady owej powtarzalności fabuły. Niestety, tego nie zrobiono. Mało tego. Wyobraźcie sobie tę sytuację: jako pracownik jesteście sami na obcej planecie, w pomieszczeniach bazy opanowanej przez potwory. Zamykacie się w centrum kontrolnym i przez kamery obserwujecie, jak ląduje odsiecz (w oszałamiającej liczbie sztuk jeden – brawa dla dowódcy!). Przełączacie parę guziczków, odszukujecie kamerę, która widzi wybawiciela i odzywacie się do niego. Jak? Na moje – wycieńczonym, zdenerwowanym, łamiącym się głosem. Wokół pełno trupów, wszędzie ślady krwi, strzępy ciał, smród wnętrzności i te niepokojące

dźwięki gdzieś w oddali... Jesteście tak przerażeni, że ledwo klecicie zdania, myślicie się, jąkacie, przeklinacie, gadacie niesktadnie. A co słyszymy? Doskonale melodyjny głosik „O, widzę, że w następnym pomieszczeniu jest parę potworów. Cóż, nie ma innego wyjścia, musisz to przejść. Powodzenia". Aż się czeka, gdy ów biedak obserwujący przez kamery naszą heroiczną walkę krzyknie po jakiejś większej masakrze „MONSTER KILL!". Co to u licha, ring? Podsumowując: jeśli coś w ścieżce dźwiękowej buduje nastrój, z pewnością nie są to teatralne głosy aktorów dubbingujących postaci. W sumie gdyby **Unreal 2** miał zostać spolszczony, byłbym spokojny o przebieg tego procesu: nic gorzej niż zrobił producent nie da się zmajstrować. Na szczęście odgłosy strzałów i wybuchów są zrobione w miły dla ucha sposób, a dźwięk jest ładnie przestrzenny.

Odrobina atrakcji

W tym miejscu muszę coś wyznać. Od jakiś pięciu akapitów zastanawiam się, czy nie przesadzam z tą krytyką? I niestety, chyba nie. Zatem na osłodę (lekką...) parę zdań o pozostałych atrakcjach. Sprzęt do mordowania możemy wypróbować w kilku misjach, powiązanych fabularyzowanymi przerywnikami łączącymi epizody w ciąg zdarzeń. Przerywniki są przygotowane za pomocą engine'u gry i szczerze mówiąc są dość bezpłciowe: statek leci z lewa na prawo, statek leci z prawa na lewo. Same misje (mamy ich dwanaście) odbywają się w różnego rodzaju scenografiach, przy czym część akcji rozgrywa się w ciasnych pomieszczeniach, a część na szerszych otwartych obszarach (naturalnie owa „otwartość" jest sztuczna: szybko dochodzimy do miejsc, w których po prostu nie możemy dalej iść). Zadania są zróżnicowane, jednakże często mało wciągające: a to rekonesans, a to obrona połączona z utrzymaniem terenu przez określony czas. Niekiedy trzeba rozwiązać jakąś zagadkę logiczną (uspokajam: niezbyt skomplikowaną), innym razem przydaje się osprzęt bazy, na przykład działka. Karabin, granatnik (no ładne cacko: może strzelać sześcioma różnymi rodzajami granatów!), broń plazmowa, shotgun, włócznia obcych, bazuka, snajperka (bliższa tej z ***UT*** niż z ***UT2003***) – oto nasz podstawowy arsenał (łącznie mamy 15 broni). Właśnie: wśród broni z pewnością błyszczy miotacz płomieni, znacznie lepszy niż w ***Return to Castle Wolfenstein*** (tym niemniej nie jest to już broń nowatorska). Nie zapomniano o alternatywnym trybie strzelania – posiada go każda broń. Jest też paru ciekawych przeciwników, przyjemność ich odkrywania zostawmy jednak zainteresowanym. Dodajmy jedynie, że nie w każdej misji naszym przeciwnikiem są monstra. Z ludźmi także przyjdzie nam walczyć i tu ich zachowanie cyfrowych postaci będzie już nieco lepsze, choć wciąż schemat jest łatwy do rozszyfrowania.

Do przyzwoitej gry **Unreal 2: The Awakening** wymaga komputera od 1.5 GHz w górę, najlepiej z kartą graficzną odpowiadającą w miarę dobrej wersji GeForce4. Eksperymentalnie zainstalowałem **U2** na redakcyjnym kompie 800 MHz, 128 MB i GF2 PRO i było to przeżycie wątpliwej jakości nawet w rozdzielczości 640x480, z teksturami o najniższej jakości i większością wyłączonych opcji graficznych. Prawdopodobnie kluczową sprawą była tu pamięć, gdyż mielenie po dysku skutecznie wywoływało co chwilę stopklatki. Powiedzmy jednak uczciwie: aby w dużej zadymie odświeżanie nie spadło do kilkunastu klatek, musimy mieć naprawdę dobrego kompa. Dlaczego gra nie błyszcząca grafiką ma tak kiepską wydajność, zaprawdę nie wiem.

Jak na pięć lat, jakie upłynęły od pierwszego ***Unreala***, producent zaprezentował się doprawdy mizernie. Z pewnością nie jest to żaden przełom, ot, przeciętna strzelanka offline'owa (nie ma multiplayera, co zresztą było wiadomo już od dawna). Grę oceniam na 7 w 10-stopniowej skali i mam dziwne wrażenie, że przynajmniej jeden punkt to żerowanie na moim sentymencie do ***Unreal Tournamenta***. Zaznaczę przy tym wyraźnie: jest to ocena PROGRAMU. Gdybym miał oceniać pudełko z grą, którego jednym z elementów jest cena (sugerowana: 199 zł!!!), werdykt brzmiałby: 3/10. W końcu istnieją znacznie ciekawsze metody przetrwonienia dwóch stów za kilka godzin rozrywki, prawda? ❐

ENGINE

Parę informacji o bibliotekach graficznych, które wykorzystano przy produkcji ***Unreal Tournamenta 2003*** i **Unreala 2: The Awakening**.

➤ Engine pozwala obsługiwać sceny składające się z od 100 do 200 razy większej liczby wielokątów niż w przypadku scen znanych z ***Unreala*** i ***Unreal Tournamenta***. W efekcie sceny mogą zawierać nawet kilkaset tysięcy ścianek!

➤ Interaktywna kinematyka odwrotna (inverse kinematics, IK) pozwala animować postaci za pomocą łańcuchów „kości" tworzących szkielet. Dzięki temu postać reaguje na nierówności terenu, na przykład staczając się po schodach, odkształca się odpowiednio do kształtu podłoża. System ten nosi nazwę Karma Engine.

➤ System fizyki nowych bibliotek pozwala na tworzenie pojazdów. Podobne mechanizmy funkcjonują już od dość dawna w grach takich jak ***Battlefield 1942*** czy jeszcze wcześniej ***Tribes***, jednak wśród serii ***Unreal*** jest to ciągle nowość, na dodatek wciąż niewykorzystana (możemy ją zobaczyć w akcji jedynie na niewielkiej mapce testowej dołączonej do ***UT2003***).

➤ Rozbudowano znacznie systemy cząsteczkowe, dzięki którym widzimy takie efekty jak interaktywne mgły czy dymy.

➤ Dynamiczne oświetlenie pozwala lepiej odwzorować scenę. Postaci rzucają liczone w czasie rzeczywistym cienie, są także efekty związane z tzw. oświetleniem wolumetrycznym (czyli mówiąc ludzkim językiem: smugi światła).

➤ Nowe biblioteki pozwalają wykorzystać szadery, małe programiki modyfikujące sposób, w jaki karta graficzna renderuje obraz. Szadery mają wiele zastosowań, pozwalają uzyskiwać takie efekty, jak poruszana wiatrem trawa, zwiększają wrażenie przestrzenności niektórych drobnych elementów obiektów, symulują różnego rodzaju odbicia od połyskliwych powierzchni.

➤ Elementem engine'u jest oprogramowanie pozwalające tworzyć filmiki, które oglądamy w przerywnikach.

W SKRÓCIE

ZALETY:

+ sporo broni
+ alternatywne tryby strzelania
+ misje o zróżnicowanych zadaniach
+ wzorcowy marketing producenta

WADY:

– krańcowy debilizm przeciwników
– liniowość i prostota fabuły
– kiepska stylistyka graficzna
– duże wymagania sprzętowe
– długi czas wczytywania

Cena: 199 zł | **Wersja polska** | **Demo:** —

Wymagania minimalne:
Pentium 3 733, 256 MB RAM, GeForce 2 MX 32 MB, CD-ROM 8x

Wymagania zalecane:
Pentium 4 2 GHz, 384 MB RAM, GeForce 4

producent: *Legend Entertainment* **wydawca:** *Infogrames*
polski dystrybutor: *CD Projekt*
http://www.unreal2.com/

ZRĘCZNOŚCIOWA

7

WARTO ZAGRAĆ

COMBAT FLIGHT BATTLE FOR EUROPE

Microsoft znowu górą

Na rynku posucha, jeśli chodzi o symulatory lotu. Jeden *Il-2 Sturmovik* to za mało, aby pocieszić miłośników latania, którzy od dłuższego czasu skazani są na odkopywanie spod stert kurzu starych hitów, by nie zapomnieć którą stroną trzyma się wolant. Teraz wszelako mogą czuć się usatysfakcjonowani: na rynku pojawił się nowy Combat Flight Simulator produkcji Microsoftu i jest to, zgodnie z tradycją, najlepszy symulator lotu, jaki można kupić. Jednocześnie jest to gra o najwyższych wymaganiach sprzętowych, jakie można sobie wyobrazić.

ManJAk

Wojna o Europę

Zgodnie z tym, co sugeruje podtytuł, teatrem działań w **Combat Flight Simulator 3** jest Europa. Dokładniej – Europa Zachodnia, od Niemiec, przez Francję, po Wielką Brytanię i Hiszpanię z Portugalią na południu. Akcja gry osadzona jest w okresie między rokiem 1943 a końcem wojny, przy czym to, kiedy ten koniec wojny nastąpi, zależy od dokonań gracza. Twórcy **CFS 3** zrezygnowali bowiem z liniowej kampanii, w której wykonuje się z góry założone misje, sięgając do koncepcji znanej jako „żywe pole bitwy" – i chwała im za to.

W grze dostępne są pojedyncze misje, zadania treningowe oraz tryb multiplayer, jednakże jej ostanowi, jakżeby inaczej, kampania. Rozpoczynając ją gracz wybiera, czy chce służyć jako pilot Luftwaffe, United States Air Force, albo RAF-u, a także decyduje się na formację lotnictwa, w jakiej chce latać: myśliwską lub bombową. Rzecz jasna, wybory te określają dostępność maszyn, jakimi będzie się latać, a także rodzaj misji, jakie będzie się wykonywać, przy czym zdecydowanie większy wybór mają piloci myśliwscy, mogący walczyć w przestworzach bądź atakować cele naziemne. Bombowce, jak to bombowce – latają głównie po to, by zrzucić swój wybuchowy ładunek na wyznaczony cel, i choć wybór zadań jest mniejszy, to emocje nie: przedarcie się przez osłonę myśliwską i obronę przeciwlotniczą mało zwrotnymi, powolnymi samolotami to wyzwanie godne najlepszych asów.

Żywe pole bitwy i wybór misji to zdecydowanie największa zaleta **CFS 3**. Określenia te oznaczają bowiem, że kampania toczy się w sposób dynamiczny: gracz sam wybiera, na którym odcinku frontu chce walczyć, gdzie ma się znajdować jego macierzysta baza, a także jakie zadanie ma podczas lotu wykonać. Decyzje te podejmowane są na mapie strategicznej, na której zaznaczono sektory linii frontu, miejsca, w których toczone są aktywne działania bojowe każdej ze stron oraz przewaga, jaką Alianci bądź faszyści posiadają w wybranym sektorze. Gracz, decydując się na wykonanie misji w określonym miejscu, może wpłynąć na sytuację w wybranym sektorze; w przypadku pomyślnie wykonanego zadania poprawia sytuację własnych wojsk, a nawet może sprawić, że linia frontu przesunie się. To jeszcze nie wszystko: w miarę odbywanych lotów, gracz zdobywa punkty prestiżu, które – gdy ma ich wystarczającą ilość – może wydać na przeprowadzenie zmasowanej ofensywy na wybranym przez siebie odcinku. Ofensywa taka, gdy jest dobrze zaplanowana i trwa odpowiednio długo, jest w stanie w znaczącym stopniu przemieścić linię frontu. Tu znowu pomocna okazuje się mapa strategiczna, gdzie zaznaczono także ważne z militarnego punktu widzenia obszary, takie jak bazy wojskowe, źródła surowców, czy punkty, które należy zająć, aby osiągnąć zwycięstwo w wojnie.

W ten sposób rola grającego nie ogranicza się wyłącznie do pilotowania samolotu, ale także do planowania kampanii i wspierania jej swymi działaniami.

Symulator jak rolplej

Przebieg rozgrywki podczas kampanii z pozoru wygląda bardzo prosto. Wystarczy kliknąć na sektor, do którego chce się lecieć, wybrać z listy typ zadania – i wio, do boju. Gra oferuje jednak znacznie więcej atrakcji, i to nie tylko z zakresu planowania kampanii. Oto bowiem gracz zdobywa także punkty prestiżu osobistego, które może wydać na „zakup" nowego, lepszego samolotu. To zwiększa jego potencjał bojowy, ale także zmienia styl latania, albowiem każda odzwierciedlona w grze maszyna posiada własne charakterystyki, od prędkości i zwrotności, poprzez zasięg, po ilość zabieranego uzbrojenia. W rezultacie nie zawsze nowsze znaczy lepsze – należy bardzo rozsądnie dobierać płatowce, jakimi chce się latać, być może decydując się na specjalizację

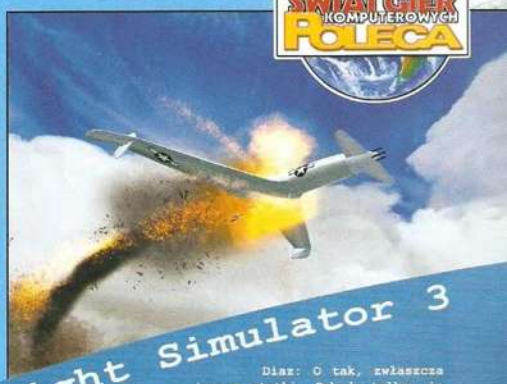
SIMULATOR 3

ŚWIAT GIER KOMPUTEROWYCH POLECA

Dwugłos o Combat Flight Simulator 3

w wybranym typie samolotu w miejsce pogoni za nowinkami. Przykładem może być tutaj sytuacja z kampanii rozgrywanej po stronie amerykańskiej – na początku lata się P-47, który dobrze spisuje się zarówno jako myśliwiec przechwytujący, jak i w roli maszyny bombardującej; następny w kolejce „do zakupu" jest P-38, świetny myśliwiec bombardujący, który jednak fatalnie spisuje się w roli interceptora. Dobór maszyny powinien być zatem uzależniony od tego, jakie misje gracz preferuje wykonywać.

Jakby tego było mało, prowadzony przez gracza pilot posiada iście rolplejowe statystyki: odporność na przeciążenia, spostrzegawczość czy poziom zdrowia. Ich początkowe wartości ustala się podczas kreowania swej postaci (im bardziej zaawansowana wiekiem, tym więcej punktów do rozdzielenia między wymienione cechy). Następnie, w miarę zdobywania kolejnych poziomów doświadczenia – znowu RPG-i się kłaniają w pas – otrzymuje się punkty, które można poświęcić na rozwój wybranych cech. I w rzeczy samej, rozwój ten ma istotne znaczenie dla rozgrywki; dla przykładu, postać o spostrzegawczości w okolicach 20 punktów rozróżnia samoloty dopiero z odległości kilkuset metrów, podczas gdy pilot z pięćdziesięcioma punktami nie tylko odróżni swojego od wroga z ponad kilometra, ale także bezbłędnie określi typ spostrzeżonej maszyny, co w ogniu walki może stanowić różnicę między życiem a śmiercią, a już na pewno między powodzeniem misji a jej klęską; nic ma nic gorszego, niż pędzenie za niezidentyfikowanym „bogey" przez kilka minut tylko po to, by przekonać się, że to sojusznik, podczas gdy wróg spokojnie bombarduje cele, które gracz miał chronić.



ManJAk: Powiem krótko: tak rewelacyjnego symulatora lotu w warunkach bojowych jeszcze w historii nie było. Rozległy teren działań, zróżnicowane misje, do tego masa samolotów do wyboru - czyż to nie raj dla zapaleńców symulacji?

Diaz: Raj w wersji okrojonej, że tak się wyrażę. Spodziewałem się dużego zróżnicowania maszyn w powietrzu, a tymczasem czekał mnie zawód - poza modelami samolotów dostępnych dla gracza w *CFS3* nie występują żadne inne maszyny. Gdzie ciężkie bombowce, gdzie transportowce, gdzie latające bomby V-1 i V-2?

ManJAk: Stoją na wyrzutniach, które możesz niszczyć. Polecam ten typ misji, adrenalina skacze na maksymalny poziom, gdy wali do Ciebie z ziemi wszystko, co ma lufy, od działa 88 mm po kaemy wozów opancerzonych.

Diaz: Aha, za celność artylerzystów, na miejscu ich dowódców wysłałbym ich na front wschodni, przyznaję jednak, że jest to sprawa widowiskowa. Kilkukrotnie podczas ataku na cele naziemne bądź morskie trafiałem w huraganowy ogień przeciwlotniczy. Eksplodujące pociski, które wprost goniły mojego Typhoona powodowały, iż odruchowo kuliłem się w fotelu oczekując jakiegoś trafienia.

ManJAk: To w ogóle zasługa dobrze opracowanego silnika gry: cele tak na lądzie, jak i w powietrzu oraz na morzu wyglądają jak prawdziwe.

Diaz: O tak, zwłaszcza tonące statki. Szkoda tylko, że praktycznie zawsze kończą w ten sam sposób: w płamie oleju i z rufą zadartą nieprzyzwoicie ku niebu.

ManJAk: A, na statki się uparłeś. A co z nalotami na fabryki, wymianiem i przechwytywaniem, atakami na stanowiska artylerii, niszczeniem punktów zaopatrzenia, misjami bliskiego wsparcia, demolowaniem pociągów? Masz tu wszystko, czego dusza zapragnie, szybko się nie znudzi.

Diaz: To prawda. Walki toczą się na froncie niezależnie od tego, czy stanowią one część misji gracza, co owocuje nieraz zaskakującymi sytuacjami. Pewnego razu po wykonaniu zadania, jako że zostało mi nieco amunicji, postanowiłem „połowić" kilka dodatkowych celów. Gdy pozbyłem się całości ładunku, przy okazji uszczuplając liczbę czołgów Wehrmachtu, ruszyłem ku memu lotnisku. Nagle zza chmur wyleciały na mnie Messerschmitty i niemal cudem uciekłem, po to tylko, by wpaść na kolejne wrogie myśliwce. Ale i tym razem udało mi się je okpić i wykorzystując przewagę szybkości zwiałem na własne lotnisko.

ManJAk: Dobry z Ciebie pilot. A więc jednak przyznajesz, że *CFS3* to świetna gra?

Diaz: Chciałbym, ale... Największą jej wadą są wymagania. Gram na Pentium 1,7 GHz i GF 2 64 MB, i aby uzyskać płynność wszystkie ustawienia grafiki znajdują się na „low". Szczerze mówiąc nie tego się spodziewałem, gdyż przykładowy *Il2 Sturmovik*, zachwyca swoją grafiką a wcale nie potrzebuje aż takiego silnego hardware.

ManJAk: Tych dwóch tytułów bym nie porównywał, *CFS3* ma bardziej szczegółową grafikę na minimalnych ustawieniach niźli *Il-2* na maksymalnych. Ale faktem pozostaje, że gra się haczy niemiłosiernie - mój P4 2 GHz z GF4 Titanium 4200 też wariuje przy wyższych ustawieniach detali.

Diaz: I w tym miejscu zonk dla Microsoftu! Zrobił grę pod swój własny system operacyjny i nie był w stanie sprawić, by prawidłowo na nim działała. Może wyjdzie jakiś patch?

ManJAk: Oby. Jak na razie - *CFS3* to rewelacyjna gra, ale wyłącznie dla posiadaczy rewelacyjnego sprzętu. A mogło być tak pięknie.

Do wyboru, do koloru

Swoboda wyborów, przed jakimi staje grający w **Combat Flight Simulator 3**, może przyprawić o zawrót głowy. Po pierwsze – ilość misji, jakie można wykonywać, jest imponująca: od ataków na statki, po bombardowania rozmaitych celów naziemnych (od stanowisk artylerii i zgrupowań czołgów, poprzez pociągi i poruszające się formacje wroga, po składy amunicji, bunkry i fabryki). To z misji powietrzeziemia; istnieje także możliwość wykonywania zadań czysto myśliwskich, jak eskorta bombowców, wymiatanie, czy przechwytywanie wypraw bombowych nieprzyjaciela. O doborze maszyn już wspomnałem, dodam tylko, że w miarę upływu czasu gry dostępne są coraz nowocześniejsze modele, aż do – jeśli wojna potrwa odpowiednio długo – samolotów odrzutowych. Przed wykonaniem misji należy także dobrać zestaw uzbrojenia, a także niekiedy skład lotu eskortującego. Przy tym wszystkim taki detal, jak malowanie własnej maszyny i opatrywanie jej do wolnymi oznaczeniami to drobiazg wyłącznie estetyczny, choć przyznam, że niewątpliwie miło jest przyozdobić swój płatowiec biało-czerwoną szachownicą.

Nie zadzieraj nosa...

Jako kuzyn serii ***MS Flight Simulator***, będącej najwierniejszym odzwierciedleniem pilotażu dostępnym na komputery osobiste, **CFS3** również imponuje realizmem – przy czym warto zwrócić uwagę na fakt, że można ten realizm dozować według własnych upodobań. Gra robi także wrażenie pod względem grafiki, co widać szczególnie podczas misji bliskiego wsparcia, kiedy leci się nisko nad ziemią, a pod skrzydłami migają budynki, drzewa, bojowe wozy piechoty, czołgi czy obłożone workami z piaskiem stanowiska artylerii. Czołgi jeżdżą, artyleria strzela, okręty zostawiają za sobą kilwater – po prostu ideał. Niestety, nie do końca: twórcy gry najwyraźniej nie dopatrzyli kwestii zarządzania pamięcią, w efekcie czego co jakiś czas program na chwilkę przyhacza; jeśli zdarzy się to podczas nurkowania, zwykle manewr ten kończy się nieplanowanym zaryciem nosem w glebę. Nie do końca dopracowano także efekty pogodowe: o ile chmury są perfekcyjne i, jak w rzeczywistości, można się w nich schować, to już dziwne rzeczy dzieją się z burzami: nie dość, że deszcz

Cena: 139 zł	Wersja polska: —	Demo: ——	ZRĘCZNOŚCIOWA
Wymagania minimalne: PC Pentium 450 MHz, 128 MB RAM, CD-ROM x4, Windows 98, akcelerator 16 MB		**Wymagania zalecane:** Pentium 2,6 GHz, 512 MB RAM, akcelerator 64 MB	★★★★★ ★★★★½ ★★★★★
producent: Microsoft **wydawca:** Microsoft **polski dystrybutor:** APN Promise			**9**
http://www.microsoft.com/games/combatfs3			**REWELACJA**

potrafi padać z czystego nieba, a błyskawice walić z niepozornych „baranków", to jeszcze fronty burzowe rozciągają się dosłownie wszędzie – zdarza się, że startujesz w czasie burzy, lecisz przez burzę trzysta kilometrów, i szaleje ona także nad celem. Rozumiem, zachodnia cyrkulacja powietrza, front atmosferyczny frunie równo z Tobą, ale dlaczego gromy lecą z jasnego nieba? To już tajemnica twórców gry, podobnie jak odpowiedź na pytanie dlaczego **CFS3** na komputerze z procesorem Pentium 2 GHz, kartą graficzną GeForce 4 Ti 4200 i 256 MB RAM-u płynnie chodzi przy detalach ustawionych na jedną trzecią, a przy „maksie" nie chodzi w ogóle.

Dla koneserów

Pomimo swoich wad, **Combat Flight Simulator 3** jest grą wyśmienitą, gwarantującą miłośnikom symulatorów lotniczych wiele godzin pierwszorzędnej rozrywki. Zwłaszcza, że można spróbować swych sił w różnych stronach konfliktu, a także w różnorakiej roli, co zapewnia programowi wielokrotną odgrywalność. Ponadto, każda kampania przebiega inaczej – istnieje nawet możliwość wygrania wojny stroną niemiecką, choć wymaga to niejakiego wysiłku. Nie zawaham się stwierdzić, że **CFS3** to najlepszy obecnie symulator lotniczy na rynku i pozycja właściwie obowiązkowa dla każdego, kto pasjonuje się lotnictwem okresu drugiej wojny światowej. Dodam tylko, że – jeśli nie posiada się takowego jeszcze – podczas zakupu gry warto nabyć dżojstik z force feedbackiem. Gdy drążek reaguje na przeciążenia, trafienia, wystrzały – realizm wzrasta o sto procent, a przyjemność czerpana z gry wprost niewymiernie. ❐

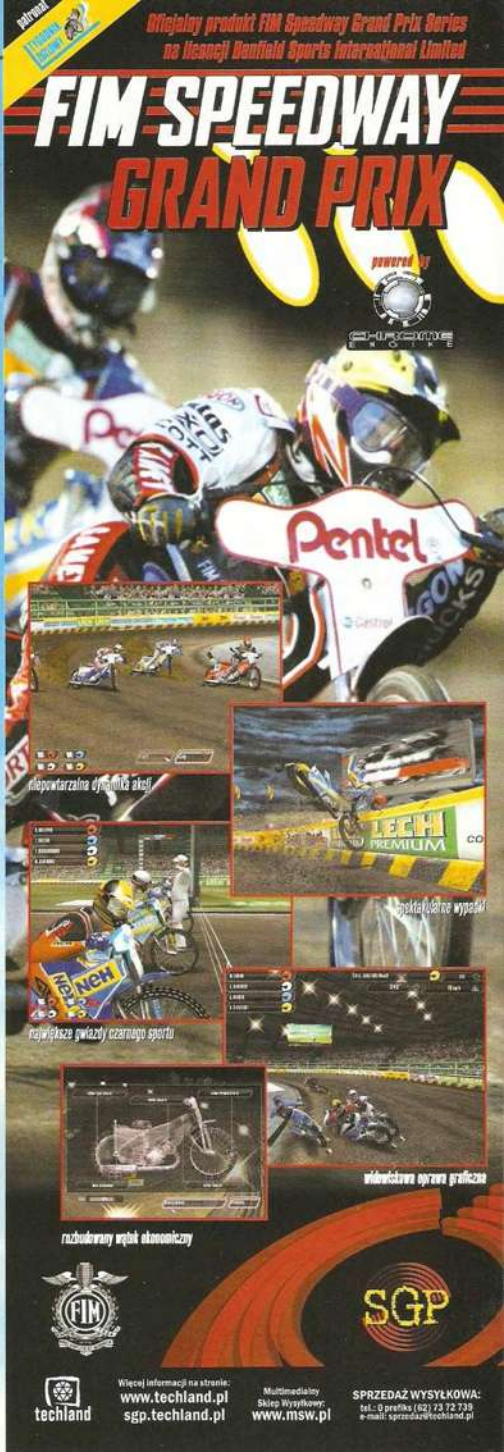
W SKRÓCIE

ZALETY:

+ dynamiczny typ kampanii
+ wiele typów misji
+ możliwość pilotowania samolotów bombowych
+ wysoki realizm

WADY:

– kosmiczne wymagania sprzętowe


patronat
Oficjalny produkt FIM Speedway Grand Prix Series
na licencji Benfield Sports International Limited
FIM SPEEDWAY
GRAND PRIX
powered by
CHROME
niepowtarzalna dynamika akcji
spektakularne wypadki
największe gwiazdy czarnego sportu
widowiskowa oprawa graficzna
rozbudowany wątek ekonomiczny
FIM
SGP
techland
Więcej informacji na stronie:
www.techland.pl
sgp.techland.pl
Multimedialny Sklep Wysyłkowy:
www.msw.pl
SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA:
tel.: 0 prefiks (62) 73 72 739
e-mail: sprzedaz@techland.pl

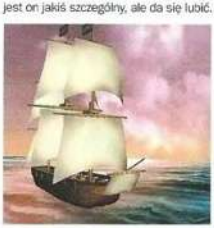
STRAŻNIK CZASU CZERWONE WIDMO

Zabawna przygodówka z Czech

Właśnie ukończyłem przygodówkę zatytułowaną Strażnik Czasu i muszę przyznać, że wywarła ona na mnie nadspodziewanie dobre wrażenie. Może po części wynika to z faktu, że podszedłem do niej bardzo nieufnie, gdyż jest to kolejna premiera wydana w jednej z tanich serii, a te często prezentują bardzo niski poziom, że wspomnę tylko *Przygody Ryśka: Wyspa Miłości* czy nasze rodzime *Skoki Narciarskie 2003*. Nie zmienia to faktu, iż programiści z kraju Haska i Jagra postarali się, wydając naprawdę porządną, choć nie pozbawioną wad, grę.

Edward_Robot

Zacznijmy jednak od początku. To, czy dana gra przygodowa odniesie sukces, w dużej mierze zależy od fabuły i tu **Strażnik Czasu** prezentuje się bardzo poprawnie. Otóż bohaterem opowieści jest niejaki Ryszard (nie ten od ***Wyspy Miłości***), który jest... prywatnym detektywem – może za oryginalne to nie jest, ale przynajmniej czerpane z dobrych wzorców. Ma on za zadanie odnaleźć swego przyjaciela profesora Santusowa, którego wynalazek doprowadził do przejęcia przez rosyjskich komunistów kontroli nad światem. Podczas swej misji Ryszard przemierzać będzie głównie Paryż i to nie tylko w przestrzeni, ale za sprawą innego wynalazku profesora – także w czasie. Tak więc przyjdzie mu odwiedzić stolicę Francji zarówno we współczesnych nam czasach, jak i w przyszłości, czasach prehistorycznych, a nawet w alternatywnej przeszłości, w której Napoleon nigdy nie doszedł do władzy, a wojna Anglików z Francuzami ciągnęła się przez setki lat. Bohaterowi będzie też dane zawitać na Hawaje i do Egiptu. Całość opowiedziana jest całkiem ciekawie i sprawia, że chce się grać. Programiści zamieścili też w swej produkcji dużo humoru – wprawdzie nie jest on jakiś szczególny, ale da się lubić.



Kolejnym filarem przygodówki są zagadki i tu również czeski produkt nie odbiega od ogólnie przyjętych standardów. Zadania do wykonania mają dość zróżnicowaną skalę trudności. Czasami wystarczy tylko otworzyć drzwi odpowiednim kluczem, ale zdarza się, iż aby dostać się w jakieś, teoretycznie łatwo dostępne miejsce, należy wykonać serię skomplikowanych czynności. Dużą pomocą są przemyślenia detektywa, a także występujące w grze postacie, z którymi można porozmawiać.

W swej podróży dzielny detektyw będzie musiał wykorzystywać wiele znalezionych przedmiotów i to łącząc je ze sobą w iście macgyverowskim stylu. Problem polega na tym, że gra jest całkowicie liniowa i cały czas trzeba odgadywać, „co programista chciał powiedzieć". Momentami nie jest to wcale łatwe i wymusza na graczu kombinowanie, niekoniecznie logiczne. Użycie kawałka ściany do produkcji bomby po prostu mnie załamało i zatrzymało mój pochód ku uratowaniu świata przed „czerwoną plagą" na długi czas. Kolejną ciekawostką dotyczącą kolekcjonowanych przez bohatera przedmiotów jest to, iż zazwyczaj po jednym użyciu znikają i to przeważnie bez wyjaśnienia przyczyn. Zwłaszcza żal mi było kupionego za ciężkie pieniądze łomu.

Od strony audiowizualnej **Strażnik Czasu** prezentuje się dość przeciętnie. Zastosowano grafikę trójwymiarową, a przedstawiony świat jest bardzo kolorowy. Ruch postaci, dzięki technice motion capture, wypada dość przekonująco. Ich wygląd natomiast już niekoniecznie. Na przykład główny bohater pozbawiony jest rzęs, jego powieki zamykają się od góry i od dołu, a wyglądem przypomina logo akcji Pajacyk. Posiada to jednak też swoje dobre strony, gdyż gra ma bardzo niskie wymagania sprzętowe. Dźwięki i muzyka prezentują się dobrze, różnie za to jest z głosami polskich lektorów.

Generalnie czeski produkt jest porządnie wykonaną grą klasy średniej. Nie zaskakuje innowacyjnymi rozwiązaniami, ale też nie schodzi poniżej pewnego poziomu. Mimo że **Strażnika Czasu** można ukończyć w niespełna dziesięć godzin, gra powinna spodobać się miłośnikom przygodówek, którzy w ostatnich miesiącach nie mieli zbyt wielu powodów do radości. ❐

Cena: 99,90 zł	**Wersja polska** V	**Demo:** —	*PRZYGODOWA*
Wymagania minimalne: *Pentium 200, 32 MB RAM, karta graficzna 3D 8 MB*	**Wymagania zalecane:** *Pentium 300, 64 MB RAM, karta graficzna 16 MB, CD-ROM: x32*		★★★½ ★★★ ★★★½ **7**
producent: *Zima Software* **wydawca:** *Infomedia* **polski dystrybutor:** *Infomedia* **http://www.strefacd.pl**			**WARTO ZAGRAĆ**

W SKRÓCIE

ZALETY:
+ nieźły humor
+ ciekawa fabuła
+ niskie wymagania sprzętowe

WADY:
– liniowość
– gra jest zbyt krótka

RAILS ACROSS AMERICA

Pasjonujący świat kolejnictwa

Początek wieku XIX to rozkwit kolei w Ameryce. Właściciele linii prześcigają się w zdobywaniu wyłączności na przewóz towarów i ludzi, a także w budowie kolei transkontynentalnej. Jedni szybko dochodzą do gigantycznych fortun, inni równie spektakularnie bankrutują. W tym wyścigu wszystkie chwyty są dozwolone.

Vaino

Rails Across America to gra ekonomiczna, w której wcielasz się w postać właściciela firmy kolejowej. Jego misją życiową jest rozbudowa sieci połączeń między miastami Ameryki. Nie może być ona zbyt gęsta, bo nie przyniesie stosownych zysków, zatem połączenia trzeba dobrze rozplanować. Aby dostać się do grona potentatów kolejowych, będziesz musiał zdobyć odpowiednie finanse. Osiągniesz cel poprzez umiejętne inwestowanie oraz zaciąganie kredytów w banku.

Utrzymanie się w czołówce wymaga również ciągłego podkopywania konkurencji. Jako prawdziwy „rekin" wspomagać będziesz swoje inwestycje używając pewnych wpływów. Polega to na tym, że w zamian za łapówki, dostajesz karty wybranej kategorii np. rozgłos (wrzawa medialna, uporczywe plotki itp.), które użyte łącznie przeciwko wyoranemu oponentowi, mogą skutecznie zszargać jego dobre imię. Wpływami „wspomóc" można również zakup istniejącej linii. Należy jednak uważać, bo jest to obosieczna broń, która może zrujnować także Twoją reputację.

Niestety **RAA** jest przeciętna jeśli chodzi o grafikę i muzykę. Jeżeli animowane przerywniki zastąpione zostały zdjęciami, spodziewałem się chociaż szczegółowych tekstur i porządnej animacji pociągów – niedoczekanie. Przydałaby się także zawsze dostępna mapa terenu ułatwiająca szybką zmianę widoku.

Rails Across America to gra nieszczególna. Rozgrywka z wirtualnym przeciwnikiem nie wciągnęła mnie i jedynie możliwość gry w sieci wydaje się być ciekawszą alternatywą. Scenariusze są podobne do siebie i nie dostarczają takiej formy rozrywki, która mogłaby się spodobać szerokiemu gronu odbiorców. Generalnie jest to co najwyżej dobry program do szkolenia menedżerów PKP. ❐

W SKRÓCIE

ZALETY:
+ możliwość dokonywania machlojek
+ wierna mapa Ameryki

WADY:
– podobne scenariusze
– nieciekawa grafika i muzyka

Cena: 19,90 zł
producent: *Flying Lab Software*
wydawca: *Strategy First*
polski dystrybutor: *CD Projekt*
http://www.railsacrossamerica.com/

STRATEGICZNA

★★★
★★★
★★★

5

NIC TAKIEGO

HOVER ACE

Zdejmowanie nogi z gazu

Jeżeli ktoś zapyta przeciętnego użytkownika PSX-a, jaki wyścig futurystyczny jest dla niego numerem jeden, w odpowiedzi usłyszy zapewne o jednym z *Wipeoutów*. Naturalnie na PC, dwie pierwsze części tej wspaniałej gry również zostały wydane, ale czy jest taki wyścig kojarzony głównie z komputerami osobistymi? Czy będzie nim właśnie Hover Ace? Szczerze wątpię.

Szotgan

Po dość długiej instalacji i efektownym demku prezentującym świat gry, masz możliwość wyboru trybu w jakim będziesz się ścigać z przeciwnikami. Spośród wielu obecnych w tej grze, na uwagę zasługują dwa. Pierwszy z nich przypomina zabawę stosowaną na niektórych imprezach rodzinnych – „krzesła". W grze elementem determinującym odpadającego zawodnika jest pozycja przy zakończeniu okrążenia, kto na mecie będzie ostatni, ten kończy zabawę. Drugi ciekawy tryb to przenoszenie fanta, którym jest tzw. „kostka energii".

Tory nie porażają architekturą, nie warto nawet ich porównywać do tego, co prezentuje sobą najnowszy ***Wipeout Fusion*** wydany na PS2. Szesnaście tras nie ma w sobie jakichś zapierających dech w piersiach momentów, na które czeka się przez całe okrążenie. Z uwagi na to, że szlaki nie są ograniczone i można od czasu do czasu wyjechać poza drogę, autorzy wprowadzili bramki. Na każdym torze jest ich kilka, nie można ich ominąć, gdyż czeka Cię wówczas powrót i strata cennych sekund.

Prowadzenie statków nie należy do przyjemnych. Ma się wrażenie, jakby słuchanie naszych rozkazów zależało od kaprysu maszyny. Nie wspomnę o masie błędów programistów, które utrudniają grę: czasami błędne zliczenie bramek czy destrukcja statku bez wyraźnego powodu. Wspomagacze są rozmieszczane zbyt często – przykładowo ładowanie osłon jest całkowitym nieporozumieniem – przeciwnik, który jedzie przed Tobą i jest masakrowany przez działka pokładowe rywali, może sobie co chwilę reperować statek.

Liczyłem na coś więcej, a mój zachwyt nad tą grą spadał w miarę zabawy do oceny jaką widzisz poniżej. Komuś wady przedstawione tu mogą się wydać jedynie gadaniem zgrzybiałego recenzenta, ale prawda jest taka, że najnowszy ***Wipeout*** podniósł poprzeczkę bardzo wysoko, a tej grze nie udało się jej pokonać. ❐

Cena: 59,90 zł
producent: *GSC Game World*
wydawca: *GSC Game World*
polski dystrybutor: *Cenega*
http://www.gsc-game.com/english/hoverace/

ZRĘCZNOŚCIOWA

★★★½
★★★
★★★

6

MOŻNA ZOBACZYĆ

W SKRÓCIE

ZALETY:
+ spora ilość tras
+ dwa ciekawe tryby

WADY:
– niedopracowany model jazdy/lotu
– monotonia tras

SILENT HILL 2

Koszmar trafił wreszcie na PC

Kiedy ukończyłem *Silent Hill* na PSX, zazdrościłem konsolowcom, że mają tak świetne gry. Pecetowcy mogli się cieszyć jedynie z pierwszych *Resident Evil* i wydanego jakiś czas temu *Alone In The Dark IV*. Obecnie producent *Silent Hill* wydaje pecetową konwersję drugiej części tej serii i już zapowiada trzecią. Wreszcie i my możemy przeżyć momenty grozy, jakie towarzyszą wszystkim częściom tych gier. W dodatku jest to wersja wzbogacona o scenariusz jak dotąd dostępny jedynie na Xboxa!

Kokosz

Tym razem wcielamy się w postać Jamesa Sunderlanda, którego życie straciło sens po tragicznej śmierci żony. Przez ostatnie trzy lata nie mógł się z tego otrząsnąć. Kiedy powoli zaczął znów radzić sobie ze swoim życiem, otrzymał list. Nie byłoby w tym nic dziwnego, gdyby nie fakt, że list został napisany przez jego martwą żonę. Prosi go ona o spotkanie w miasteczku Silent Hill, w którym oczywiście zadomowiły się już potwory dybiące na nasz żywot.

Na pierwszy rzut oka gra może wydawać się klonem *Resident Evil* i faktycznie jest w tym dużo prawdy. To, co wyróżnia **Silent Hill 2**, to klimat jaki w niej panuje. Pecetowcy do tej pory znali survival-horrory jedynie od strony *Resident Evil* – czyli dużo strzelaniny i nagłe wyskakiwanie potworów w najmniej oczekiwanych momentach. W **Silent Hill 2** poznamy zupełnie nowy wymiar strachu, działający na naszą psychikę, a nie odruchy niekontrolowane. Atmosfera panująca w miasteczku jest przerażająca. Mgła unosząca się tuż nad ulicami nie wróży nic dobrego... w dodatku bardzo szybko okazuje się, że coś się w niej porusza. Od samego początku wiemy, że coś jest nie tak, ale wraz z rozwojem fabuły, sytuacja staje się jeszcze straszniejsza i wprowadzająca nas w stan niepewności. Poruszając się po miasteczku, co chwilę słyszeć będziemy jęki, kroki, wybijane szyby i inne koszmarne dźwięki. Oczywiście nie zabraknie też nagłe wyskakujących bestii, ale strach w *SH2* to głównie atmosfera grozy przemawiająca do naszej psychiki. Szkoda, że nie wszystkie gry na PC nie mają tak dopracowanego scenariusza.

Wizyta w miasteczku odciętym od cywilizacji, w którym unosi się woń śmierci, to z pewnością nie najlepszy pomysł, na jaki wpadł James. Naszym zadaniem jest przeprowadzić go z perspektywy TPP przez cały ten koszmar. Często będziemy walczyć o życie, jeszcze częściej będziemy wpadać w pułapki, z których nie zawsze uda się nam wyjść cało. Walka to wizytówka **Silent Hill 2**. Może nie będą to aż takie hordy potworów jak w *Resident Evil*, ale i tak sprawią nam wiele kłopotów. Tutaj przeciwnicy są bardziej inteligentni od bezmózgich zombie i pomimo że będzie ich mniej, to mogą okazać się o wiele bardziej wymagającymi potworami. Oprócz walki czeka na nas mnóstwo zagadek, które trzeba rozwiązać. Wszystkie mieszczą się w granicach zdrowego rozsądku i nie ograniczają się wyłącznie do konieczności odnalezienia klucza do drzwi. Często trzeba będzie kombinować i kojarzyć wydarzenia, w końcu **SH2** to po części przygodówka. Pod tym względem gra bardziej przypomina pierwsze dwie części *Alone In The Dark*. Pamiętacie ustawianie luster na korytarzach, aby unicestwić potwory? Tutaj tego typu zagadek jest całe mnóstwo.

Silent Hill 2 to zdecydowanie udana konwersja gry z konsoli na peceta. Już dawno nie mieliśmy gry przygodowo-zręcznościowej, która straszyłaby nas do tego stopnia. Na szczęście są już perspektywy na przyszłość, gdyż producent gry, firma **Konami**, już zapowiedziała wydanie trzeciej części tej serii... również na PC. Pecetowcy zakochają się w **SH2** równie mocno, co konsolowcy. ❐

Cena: 159,90 zł | **Wersja polska** | **Demo:** — | **ZRĘCZNOŚCIOWA**

Wymagania minimalne: *Pentium 2 450, 128 MB RAM, CD-ROM x4, akcelerator 3D 16 MB*

Wymagania zalecane: *Pentium 3 700, 128 MB RAM, akcelerator 3D 32 MB*

producent: *Konami* **wydawca:** *Konami*
polski dystrybutor: *CD Projekt*
http://www.konami.com/silenthill2_pc/

★★★★
★★★★
★★★★

8

NIEZŁA JAZDA

W SKRÓCIE

ZALETY:
+ uczucie grozy
+ dużo walki
+ ciekawe zagadki

WADY:
– słaba jakość filmików
– chwilami gra jest zbyt straszna
– brak podręcznej mapy miasta

BALLERBURG

Nieśmiertelny Scorch

Tak, tak to kolejny klon *Scorcha* – gry, która kiedyś zaprzątała umysły wielu młodych ludzi. Nowe czasy, nowa technologia wzbogacona o garść pomysłów i masz oto krótki obraz tego, co zaserwowali Tobie twórcy Ballerburg.

Szotgan

Na ile różnych sposobów można wykorzystać ten sam patent? Okazuje się, że można robić to do upadłego, czego najlepszym dowodem jest ten oto produkt. Nie chcę już na wstępie zrażać Cię do prezentowanego tytułu, bo warto na niego chociaż rzucić okiem. **Ballerburg** oferuje połączenie idei ostrzeliwania pozycyjnego rodem z wcześniej wymienionego, kultowego tytułu, wraz z wątkiem ekonomiczno – strategicznym. Ogólne zasady, w jakie wprowadzi Cię dobrze napisany tutorial, są proste. Każda ze stron ma swoją fortyfikację, buduje w niej lub w jej okolicach wspomagające obiekty będące źródłem złota, wyżywienia oraz nowych technologii. Do tego dochodzą różnego rodzaju machiny wojenne i gra toczy się aż do wykonania zadań.

Nie powiedziałem jeszcze o trybie w jakim toczy się rozgrywka. Nie uświadczysz tu podziału na tury, jak miało to miejsce chociażby w ***Wormsach***. Tu wszystko dzieje się w nieco przyspieszonym czasie rzeczywistym (ciekawy efekt szybko zmieniającej się pory dnia). Po jakimś czasie gra w pojedynkę okazuje się nudna i wtedy opcja gry z towarzyszami z krwi i kości jest niezastąpiona. Tak naprawdę **Ballerburg** dopiero wtedy nabiera rumieńców i można się przy niej dobrze bawić.

Gra z początku wydaje się ciekawa – rozwinięcie pomysłu ***Scorcha*** doprawione rozwojem technologii, okazuje się być zajmujące. Oprócz najróżniejszej maści machin wojennych jak: katapulty, armaty, sterowce i wyrośnięte „kusze", w których bełty zastąpiono palami, w grze zastosowano też inne niekonwencjonalne rozwiązania. Mechanicy i magowie również mają tu zadanie do spełnienia. Pierwsi z nich odpowiedzialni są za rozwój technologii, drudzy zaś wspomagają tradycyjną broń swoimi diabelskimi sztuczkami (taki czar ochronny potrafi na pewien czas skutecznie zahamować wrogie zamiary). Wszystkie te walory trzeba będzie ostrożnie wykorzystać, bo gra do łatwych nie należy. Zadania jakie czekają na Ciebie są różne i nie ograniczają się tylko i wyłącznie do całkowitej eksterminacji wroga. Od czasu do czasu będziesz musiał wykonać jakieś zadanie, inaczej nie będziesz miał możliwości zwiększenia poboru pieniędzy lub budowy nowych budynków. Złote monety są bardzo ważne, bowiem każde odpalenie pocisku czy bomby, powoduje uszczuplenie zawartości konta. Niejednokrotnie będziesz musiał przerwać ostrzał aby naprawić szkody lub wybudować nowe obiekty.

Oprawa nie jest najmocniejszą stroną **Ballerburg**. Grafika, choć czytelna nie powala na kolana i ledwo dociąga do miana przeciętnej. Obiekty pozbawiono dużej ilości detali oraz oprawiono w tekstury, które tu i ówdzie niezbyt pasują do siebie, co widać po spojeniach. Co do dźwięku to jest on na przyzwoitym poziomie, melodie towarzyszące przy wzajemnym obrzucaniu się żelastwem, delikatnie płyną po umyśle grającego.

Ballerburg polecam osobom obdarzonym nieskrępowanym dostępem do sieci, mającym już po dziurki w nosie żelkowatych robali. Gra z komputerem nie oferuje na tyle wciągającej zabawy, aby zainteresować na dłużej. Jeżeli już, to warto zmierzyć się tylko z realnym przeciwnikiem. ❐

Cena: 49 zł	Wersja polska: V	Demo CD: 3/03	STRATEGICZNA	6

Wymagania minimalne: *Pentium 2 350 MHz, 64 MB RAM, karta graficzna 16 MB,*

Wymagania zalecane: *Pentium 3 1 GHz, 128 MB RAM, karta graficzna 64 MB*

producent: *Ascaron Software* **wydawca:** *Ascaron Software*
polski dystrybutor: *LEM*
http://www.ascaron.com/d/ballerburg/ballerburg_frameset_ie.html

MOŻNA ZOBACZYĆ

W SKRÓCIE

ZALETY:
+ rozbudowanie starego pomysłu
+ wysoki poziom trudności
+ zróżnicowanie zadań

WADY:
– mało szczegółowa grafika
– brak dawnego klimatu

IMPOSSIBLE CREATURE

RTS dla miłośników klonowania

Strategie czasu rzeczywistego to gatunek wyeksploatowany do cna – zawsze opierają się na tym samym schemacie zbierania surowców, budowy maksymalnej ilości wojska i łubudubu z wrogiem, który robi to samo. Niezmiernie rzadko zdarzają się produkcje zaskakujące swą oryginalnością. Do **Impossible Creatures** zasiadłem z cichą nadzieją na to, że gra ta wniesie jakiś świeży powiew do tego skostniałego gatunku gier.

Mariusz Puzynowicz

Tata, którego nie było

W miarę intrygująco wygląda oprawa fabularna gry. Oto jej główny bohater, Rex Chance pewnego dnia otrzymuje list od swojego ojca. Cóż w tym interesującego? A to, że wszyscy dokoła uważali, że jego ojciec, dr Cherikov (wszelkie rozważania na temat rozbieżności nazwisk ojca i syna należy adresować do twórców gry) zginął podczas przeprowadzania eksperymentu 30 lat temu. W liście naukowiec prosi Rexa, aby ten spotkał się z nim, ponieważ nadszedł właściwy moment na to, ażeby wyjaśnić mu rzeczoną trzydziestoletnią nieobecność. Syn, nie namyślając się długo, wyrusza na archipelag położony gdzieś na Pacyfiku. Jednakże zamiast ojca spotyka dziwaczne stwory, które przypominają skrzyżowanie skorpiona i wilka. O mały włos zostaje przez nie pojmany, lecz z opresji ratuje go niejaka Lucy Willing, która jak się później okaże, była pomocnicą jego ojca. Graczowi nie pozostaje więc nic innego, jak tylko odnaleźć naukowca, przy okazji odkrywając kilka ciekawych rzeczy związanych z programem badań Sigma.

Z RTS-em wśród zwierząt

Chociaż wstęp brzmi niczym wprowadzenie do jakiejś przygodówki, Impossible Creatures to klasyczny RTS, w którym gracz najpierw rozbudowuje bazę oraz gromadzi surowce (tu: węgiel i elektryczność), a potem zalewa wroga swoją armią. Jednostkami nie są tutaj jednak ani ludzie, ani jakieś futurystyczne roboty, tylko skrzyżowane ze sobą zwierzęta. Przy czym to sam gracz decyduje o tym, jakie zwierzaki zmiksować ze sobą. Przykładowo można wziąć hipopotama i nietoperza i tak je razem wymieszać, że powstanie latający hipcio z głową myszy. Jedynym ograniczeniem jest to, że naraz można krzyżować tylko dwa zwierzaki, jednakże rekompensowane jest to przez ilość zwierząt, które występują w grze. Naliczyłem ich około 50, więc potencjał do eksperymentowania wydaje się całkiem spory. Nie wszystkie zwierzęta są dostępne od pierwszej misji, mało tego, na początku nie jest dostępne żadne, dopiero Rex musi wyruszyć w teren, aby pobrać materiał genetyczny od pobliskich „mieszkańców". Rozwiązanie to przypadło mi do gustu gdyż zamiast odgórnego przydziału jednostek, trzeba się samemu o nie starać.

Jeżeli chodzi o budynki to nie ma ich tu zbyt wielu, aczkolwiek i tu postarano się o coś ciekawego. Mianowicie, główną strukturą jest tu laboratorium Lucy, które jest latającą... lokomotywą. Kiedy pomyślnie wykona się misję, pociąg odlatuje w miejsce kolejnych zmagań. Poza tym novum w kwestii budynków nie uświadczysz raczej nic nowego, ot typowy standard. I dobrze ,bo niektóre z ostatnich RTS-ów miały ogromną ilość struktur, jednakże połowy z nich nie trzeba było w ogóle stawiać, aby odnieść zwycięstwo. Rzecz jasna, w **Impossible Creatures** budynków nie dostaniesz za ładny uśmiech. Podobnie jak ze zwierzętami należy się samemu o nie zatroszczyć. W tym celu należy wysłać Lucy do obozu wroga, aby mogła wykraść technologie budowy danej rzeczy.

Niezbyt trudne boje

A jak wyglądają same misje w kampanii (oprócz tego dostępna jest pojedyncza gra oraz zmagania po sieci)? Nie są one jakoś wybitnie zróżnicowane, aczkolwiek na monotonię też nie można narzekać. W misji można wyróżnić cele główne i poboczne. Po wykonaniu tych pierwszych cała fabuła przesuwa się do przodu, wykonanie drugich nie jest obowiązkowe. Dodatkowo misje podzielone są na części. Zadania nie są zbyt trudne, prawdziwy miłośnik RTS-ów nie będzie miał z nimi dużych trudności, dlatego troszkę szkoda, że nie pomyślano o możliwości wyboru stopnia trudności w trybie kampanii. Komputerowy przeciwnik nie ma jakiegoś szczególnie wysokiego AI, co gorsza niektóre z jego zagrań powodują niekiedy wybuchy śmiechu u grającego. Przykładowo raz mój

oponent tak się rozochocił, że zaczął wydobywać surowce...na środku mojego obozu, nie muszę więc chyba mówić co zrobiłem z jego robotnikami. Po całej akcji dumny jak paw zacząłem tworzyć nowe jednostki i...komputer znowu wysyła swoich chłopków bez żadnej obstawy na rzeź. Ta sama sytuacja powtarzała się do końca misji, w wyniku czego straciłem ładnych kilkudziesięciu ludzi. Inną istotną sprawą jest to, że Ty masz zawsze limit w budowaniu jednostek. Zwykle możesz mieć maksymalnie 50 zwierzaków i roboli naraz, co byłoby nieźłym rozwiązaniem gdyby nie to, że ograniczenie to nie dotyczy jednostek komputera, który potrafi zalać cię swym wojskiem. Dodatkowo trzeba uważać na Rexa i Lucy, ponieważ kiedy zginą misja kończy się niepowodzeniem. Jednakże nie ustrzeżono się drobnego błędu. Otóż kiedy stawiasz budynki blisko siebie, nowostworzona jednostka potrafi się zablokować między nimi i już do końca misji nie będzie z niej pożytku.

Coś dla oka, coś dla ucha

Teren rozgrywki przedstawiony jest podobnie jak w innych RTS-ach, czyli zmagania obserwujemy gdzieś z kamery zawieszonej nad głowami jednostek. Przy czym zastosowano tu rozwiązanie znane z gry ***Black & White*** grający może swobodnie przybliżać i oddalać widok czy obracać obraz dokoła własnej osi. Jednym słowem gracz ma zupełną dowolność jak chodzi o dobór widoku. Należy dodać, że przy maksymalnych zbliżeniach grafika nie traci na jakości i pozwala rozkoszować się widokiem stworów z bliska w najwyższej rozdzielczości. Dodatkowo każda niemal misja toczy się w odmiennych warunkach, raz w zimie, innym razem latem, a zdarzy się też misja rozgrywająca się na wulkanie. Ogólnie grafika w grze stoi na bardzo wysokim poziomie; jednostki wykonano z dużą starannością, budynki wyglądają tak jak powinny wyglądać, bardzo dobre są też przerywniki, którym warto poświęcić trochę uwagi. Wstawki można podzielić na dwa rodzaje: te, które odtwarzane są pomiędzy misjami oraz przerywniki w trakcie jakieś misji. Pierwsze wzorowane na obrazki komiksowe, niemal statyczne i jak gdyby w wyblakłych kolorach- zrobiły na mnie duże wrażenie ze względu na klimat, który budują. Drugie polegają na tym, że kamera w danym momencie najeżdża na kluczowe postacie i ukazywana jest rozmowa między nimi.

O udźwiękowieniu gry **Impossible Creatures** także nie mogę powiedzieć złego słowa, wręcz przeciwnie, soundtrack przypadł mi do gustu. Każda z plansz ma inny podkład muzyczny, który świetnie komponuje się z grą. Także głosy postaci zostały świetnie dobrane. Szczególnie do gustu przypaść może głos podwładnego, który informuje o postępach w grze. Ów jegomość mówi niczym „Zenek z budowy", czyli barwą głosu, która powstała w wyniku długotrwałego spożywania polskich wyrobów winiarskich i palenia papierosów kiepskiej jakości. Jest się z czego pośmiać.

Muszę przyznać, że nie spodziewałem się po grze **Impossible Creatures** żadnych rewelacji, a zostałem mile zaskoczony. Nie jest to co prawda dzieło pod żadnym względem przełomowe dla gatunku, który reprezentuje, ale wprowadza trochę oryginalnych elementów. Jeżeli masz dosyć RTS-ów w których po raz n-ty ratujesz świat przed inwazją przybyszów z kosmosu, ewentualnie to Ty podbijasz obce planety, możesz spróbować swych sił w tej grze, bawiąc się przy okazji w szalonego genetyka. ❐

Cena: —	Wersja polska —	Demo: —	STRATEGICZNA	8

Wymagania minimalne: *Pentium 3 500 MHz, 128 MB RAM, Windows 98, akcelerator 16 MB*

Wymagania zalecane: *Pentium 3 900 MHz, 256 MB RAM, akcelerator 32 MB*

producent: *Relic Entertainment* **wydawca:** *Relic Entertainment*
polski dystrybutor: *APN Promise*
http://www.relic.com/product/impossiblecreatures/

NIEZŁA JAZDA

W SKRÓCIE

ZALETY:

+ oryginalna fabuła
+ dobrze zrealizowane wstawki między misjami
+ możliwość tworzenia armii według własnych upodobań
+ zabawa w mieszanie różnych gatunków zwierząt

WADY:

– blokujące się jednostki
– słaba SI przeciwnika

COMBAT MISSION 2
BARBAROSSA TO BERLIN

Pozdrowienia z frontu wschodniego

W trzy lata od premiery *Combat Mission* firma Battlefront zaprezentowała kontynuację swojego wielkiego przeboju. Program zatytułowany Combat Mission 2: Barbarossa to Berlin, jest pod każdym względem lepszy od pierwowzoru, nade wszystko zaś rozgrywa się na największym teatrze działań wojennych – na froncie wschodnim w okresie II wojny światowej, tam gdzie ścierały się milionowe armie i tysiące czołgów. Można to zobaczyć i doświadczyć skali tych zmagań właśnie za sprawą Combat Mission 2: Barbarossa to Berlin.

Bazyl

Gdyby poprosić przeciętnego polskiego użytkownika PC o wskazanie trzech najlepszych pecetowych strategii wszech czasów, pomyślałby zapewne o takich grach jak ***Command & Conquer***, ***Starcraft***, lub ***Panzer General***. Tylko nielicznym przyszedłby do głowy program niewielkiej firmy **Battlefront** zatytułowany ***Combat Mission***. Przez długi czas dostępna był on dla nas tylko w sprzedaży internetowej, do Polski trafił zaś dopiero w zeszłym roku za sprawą firmy **CD Projekt** (ale za to od razu w wersji GOLD). Było się niestety bez wielkiej fety, a szkoda, bo była to i nadal jest doskonała gra strategiczna. Posiada dobrą trójwymiarową grafikę, fantastyczny dźwięk, możliwość uważnego planowania posunięć (co stanowi wyróżnik turowego systemu gry), a zarazem wyzwala tyle emocji, co ***Starcraft*** w chwili finałowego ataku na bazę wroga.

Ogień z wodą

Prawdopodobnie największą zaletą **CM2** – podobnie zresztą jak jego poprzednika – jest unikalny sposób gry. Podzielono ją na szereg misji, z których każda toczy się na planszy o określonej wielkości: małej, średniej, dużej i bardzo dużej. Dowodzisz określoną grupą wojska podzieloną na różne pododdziały piechoty, wozy bojowe, czołgi i artylerię, którym wydajesz rozkazy klikając na daną jednostkę i wybierając z podręcznego menu określoną komendę. Gdy skończysz wciskasz przycisk GO i w tym momencie rozpoczyna się 60 sekundowe przedstawienie. Twoje oddziały próbują wykonać dane im rozkazy, przy czym to, w jakim stopniu im się to uda, uzależnione jest od tego, co wydarzy się w trakcie owych 60 sekund. Nie można przewidzieć wszystkiego, nie raz będziesz aż drżeć z niecierpliwości i krzyczeć na całe gardło „Strzelaj", gdy nagle 150 metrów od Twojej nacierającej Pantery wyłoni się rosyjski niszczyciel czołgów. Na takim dystansie ten, kto pierwszy odda celny strzał, wygra, nic zatem dziwnego, że emocje mogą sięgać zenitu. Oczywiście wszystko rozbija się o dokładne wyliczenia, jakie wykonuje program biorąc pod uwagę kąt strzału, kaliber działa, grubości pancerza, rodzaj przyrządów celowniczych, widoczność, warunki pogodowe, nawet doświadczenie załóg i możliwość komunikacji radiowej z dowódcą – wszystko to jest uwzględniane i przekłada się na końcowy sukces – celny pierwszy strzał – lub porażkę, która zwykle oznacza po prostu śmierć żołnierzy.

Po zakończeniu filmu możesz natychmiast zasiąść do wydawania nowych komend lub też dokładnie obejrzeć pole bitwy operując ustawieniem kamery. Dla przykładu powiem, że moim ulubionym zajęciem jest ukrywanie stanowisk dział przeciwpancernych, by były one jak najmniej widoczne, a następnie analizowanie pola bitwy z punktu widzenia trafionego czołgu. Zadowolony jestem dopiero wtedy, gdy widzę strzał, ale sam nie jestem w stanie powiedzieć gdzie dokładnie ukryte jest moje działo.

Żołnierzem być

Zmiany w **Combat Mission 2: Barbarossa to Berlin** w stosunku do poprzednika nie ograniczają się tylko do przeniesienia teatru działań na wschód. Gra dysponuje także lepszym interfejsem, przez co na pewno stała się bardziej przystępna dla mniej fanatycznych strategów. Przede wszystkim pasek rozkazów umieszczony u dołu ekranu wzbogacił się o graficzny schemat opancerzenia pojazdów oraz wskaźnik zasobów amunicji. Dzięki temu nie trzeba zaglądać do okienka danych, które zasłania sporą część ekranu.

Pojawiło się także sporo nowych rozkazów, które zasadniczo zmieniają i ułatwiają grę, dając Ci większą kontrolę nad Twoimi oddziałami. Mam tu na myśli przede wszystkim komendy takie jak Cover Arc i Cover Armor pozwalające precyzyjnie określić obszar, na jakim dany czołg (te dwa rozkazy odnoszą się akurat do wojsk zmechanizowanych) ma toczyć walkę. Dzięki temu nie ma niebezpieczeństwa, że pojazd wystawi się na strzał ścigając przeciwnika, ani też nie będzie tracił amunicji strzelając do celów, których prawdopodobieństwo trafienia jest bardzo małe. Inną nieżwykle przydatną komendą odnoszącą się do czołgów jest Hull Down. Pojazd z takim rozkazem szuka w terenie miejsca, w którym ze spodziewanego kierunku natarcia przeciwnika widoczne będzie tylko jego wieżyczka i działo. Szanse na trafienie takiego pojazdu są oczywiście znacznie mniejsze niż gdyby widoczny było on w całej okazałości. Technika ta stosowana była na szeroką skalę w trakcie II wojny światowej, jednak ciężko było ją wprowadzić w życie w pierwszej części gry. Teraz jest inaczej.

Również piechota otrzymała nowe możliwości działania. Do tej pory używałem jej głównie do zwiadu i do walk w mieście. W tym pierwszym przypadku doskonale sprawdza się nowy rozkaz Move to Contact.

Oddział wykonujący to polecenie posuwa się naprzód dopóki nie zostanie zaatakowany. Wówczas od razu wycofuje się, by uniknąć strat. Ty jednak masz duże szanse na ustalenie przybliżonej pozycji wroga. Co ciekawe, zauważyłem, że jeśli zwiadowcy znajdą się pod bardzo silnym ogniem, nie wycofują się, jeśli w pobliżu znajduje się jakaś osłona. W takim przypadku podążają do niej, nawet jeśli zbliżają się tym samym do przeciwnika. Ot, widać, że komputer „myśli". Kolejną nowością jest rozkaz umożliwiający piechocie podążanie za pojazdem wroga w celu zniszczenia go. Jest to doskonały sposób na walkę z czołgami w mieście, zwłaszcza wtedy, gdy uda Ci się zlikwidować osłonę piechoty. Wybrany oddział próbuje zbliżyć się do wozu przeciwnika na taką odległość, by mógł dokonać skutecznego ataku. Dodam jeszcze, iż możliwe jest teraz poruszanie się między budynkami przy użyciu kanałów kanalizacyjnych.

Ogólnie rzecz biorąc **Combat Mission 2** oferuje tyle nowych możliwości rozgrywki taktycznej, że niemalże na nowo musiałem uczyć się jej zasad. Złożoność oferowanego systemu walki jest doprawdy olbrzymia i mogę z całym przekonaniem powiedzieć, iż nie ma w chwili obecnej programu, który byłby w tym względzie lepszy. Nawet moje ulubione ***Close Combat*** jest w porównaniu z **Combat Mission 2** zabawą dla małych dzieci.

„Szeregowiec Ryan w PC"

Combat Mission 2 zmieniło się nie tylko pod względem wprowadzenia nowych zasad gry i rozkazów, ale również pod względem oprawy wizualnej i dźwiękowej. O ile pierwsza część powstawała niemalże w warunkach

domowych, o tyle na stworzenie drugiej przeznaczony był już określony budżet. Między innymi dzięki temu program dysponuje znacznie lepszą grafiką. Fenomenalnie wyglądają zwłaszcza czołgi i działa, bujna roślinność może całkowicie przesłonić widok, zmieniająca się pogoda może znacznie utrudnić walkę. Śnieg, deszcz, zmarzlina, zamarznięte rzeki, rozprzestrzeniający się po całej planszy ogień, dym przesłaniający widok – te i wiele innych czynników mają bezpośredni wpływ na przebieg gry. Na poświęconej **Combat Mission 2** stronie internetowej znalazłem na przykład informację mówiącą o tym, iż oddział poruszający się w lekkim śniegu jest prawie bezgłośny, ale już nie, gdy posuwa się w „średnim" lub „ciężkim" śniegu (śnieg trzeszczy, gdy się po nim idzie). Ze „słyszalnością" przeciwnika związany jest problem identyfikacji. Dobrze, gdy od razu wiadomo z kim się walczy, częściej jednak najpierw słychać silnik zbliżającego się czołgu, jest on wówczas oznaczony jako makieta, później widać jego zarysy, ale dopiero po pewnym czasie, gdy znajdzie się dostatecznie blisko można dokładnie powiedzieć co to jest. Tutaj możliwość przykrej niespodzianki jest olbrzymia, bo co innego spotkać T34, a co innego pancernego KV1. Dodam jeszcze, iż Niemcy z uwagi na lepszy sprzęt optyczny mają z reguły większe szanse na szybszą identyfikację celu.

Oprawa dźwiękowa gry jest po prostu doskonała. Znów posłużę się przykładem ***Close Combat***, gdzie po prostu uwielbiałem komentarze niemieckich pancerniaków mówiąc z jadem w głosie o zniszczeniu celu, jednak w **Combat Mission 2** głosy żołnierzy, dźwięk strzałów, huk wybuchów – wszystko to jest tak dobre jak w scenach walk w mieście w filmie „Szeregowiec Ryan". Miłośnicy gier wojennych powinni być zachwyceni i grać tylko w słuchawkach, w których dźwięk jest bardziej przejmujący, a nie straszy sąsiadów.

Gdzie to kupić?

Mamy najlepszą grę strategiczną od czasów pierwszej części ***Combat Mission*** i jedyny problem w tym, że **CM2** nie jest jak na razie do kupienia w Polsce. Program można tylko zamówić bezpośrednio ze strony internetowej firmy **Battlefront**, ale jest to wydatek rzędu 45 $ plus koszty przesyłki. Zastanawiam się, czy jakaś firma nie zechciałaby sprowadzić tej gry do Polski nawet w oryginalnej angielskiej wersji językowej. **CD Projekt** wydał ***Combat Mission 1***, **Cenega** jest wydawcą gier firmy **CDV**, która z kolei wydała **Combat Mission 2** w Europie. Jest to dla mnie nieprawdopodobne, że tak dobry program jest dostępny tylko w drugim obiegu, tym bardziej, że do gry dołączona jest doskonała instrukcja, której rzecz jasna piraci nie sprzedają.

Na razie pozostaje mi powiedzieć, że gdy raz dasz się wciągnąć urokom **Combat Mission 2** szybko nie wstaniesz od komputera. To banał, ale szalenie prawdziwy. Olbrzymia liczba scenariuszy, doskonałe kampanie, edytor pozwalający tworzyć własne misje, możliwość ściągnięcia z internetu nowych map, modeli pojazdów i dźwięków, doskonały tryb multiplayer umożliwiający między innymi wspólną zabawę nawet przy pomocy maila! – wszystko to sprawia, że **Combat Mission 2** to prawdziwy, niepowtarzalny hit. Gorąco polecam. ❐

Cena: —— **Wersja polska** — **Demo:** CD 10/02 **STRATEGICZNA**

Wymagania minimalne:
Pentium 2 500 MHz, akcelerator 3D 16 MB, 64 MB RAM, CD-ROM, Win 95/98

Wymagania zalecane:
Pentium 2 800 MHz, 128 MB RAM, akcelerator 3D 16 MB,

producent: *Battlefront* **wydawca:** *CDV*
polski dystrybutor: ——
http://www.battlefront.com

★★★★
★★★★½
★★★★★

9

REWELACJA

W SKRÓCIE

ZALETY:
+ realizm pola walki
+ wyśmienita oprawa dźwiękowa
+ bogactwo scenariuszy
+ edytor map

WADY:
– gra nieco za trudna dla początkujących strategów

G.I. COMBAT

Wojna, która przeraża

Dziwnie się czuję, gdyż chyba po raz pierwszy w życiu nie zamierzam narzekać, iż jakaś gra nie jest dostępna w Polsce. Co więcej, jestem szczęśliwy, że program, o którym zaraz powiem, nie trafił do naszego pięknego kraju, gdyż wówczas istniałoby niewielkie, ale zawsze niebezpieczeństwo, iż jakiś pechowiec wyda na ową grę swoje ciężko zarobione pieniądze. To byłaby wielka tragedia, gdyż dawno już nie widziałem programu, który byłby tak potworną stratą czasu. Mowa tu o grze zatytułowanej **G.I. Combat**, która, o zgrozo, zrobili ci sami ludzie, którzy wcześniej stworzyli doskonałą serię ***Close Combat***. Aż nie chce się wierzyć... a jednak.

Bazyl

O co cały ten krzyk? Ano, wyobraźmy sobie pierwszą lub piątą część ***Close Combat*** – obydwie rozgrywały się w Normandii w 1944 roku stąd nie ma różnicy, którą się wybierze – udekorowane przeciętną, ale jednak w pełni trójwymiarową grafiką. Od tego obrazka należy odjąć moduł sztucznej inteligencji, a zwłaszcza tę jego część, która steruje ruchami Twoich żołnierzy. Część odpowiedzialna za posunięcia Twojego przeciwnika – obojętnie czy będą to Alianci, czy Niemcy (masz możliwość wyboru kim chcesz grać), jest całkiem wydajna. Następnie dodajemy niewygodny w obsłudze interfejs – zwłaszcza kierowanie kamerą może przysporzyć siwych włosów, oraz listę rozkazów i briefingi które po prostu skopiowano z serii ***CC***. Całość należy upiększyć przyzwoitym dźwiękiem, który jednak nie jest tak dobry jak to, co oferowało ***CC*** ani też ***Combat Mission***. Co otrzymujemy? Już wyjaśniam. Otrzymujemy grę strategiczną, która próbuje symulować warunki prawdziwego pola bitwy. Robi to bardzo dokładnie. Dzięki niej zrozumiałem, że nigdy nie będę chciał przebywać na prawdziwym polu bitwy, gdyż nie będę wiedział co się dzieje, gdzie jest nieprzyjaciel, a gdzie swoi, gdzie mam iść, a na końcu zgłupieję do tego stopnia, że po otrzymaniu rozkazu padnij, wstanę

i dam się zabić w najbardziej bezsensowny sposób, jaki można sobie wyobrazić. Dokładnie tak wygląda gra w **G.I. Combat**. Nie wiesz gdzie są Twoi żołnierze, nie wiesz co robią, poza tym, że giną – co można poznać po przerażających okrzykach zwiastujących śmierć – a gdy w końcu ich znajdziesz i wydasz jakiś rozkaz, wprowadzą go w życie w sposób najbardziej idiotyczny, lub zrobią dokładnie na odwrót – na przykład wstaną, by dać się natychmiast zabić.

Pojąć co i dlaczego się dzieje w tej grze można dopiero po długich godzinach. Okaże się wtedy, że **G.I. Combat** nawet ma jakiś sens, tyle że głęboko ukryty, niedostępny nawet dla najbardziej zahartowanych w boju strategów. Za takowego się do tej pory uważałem, ale ta gra zmieniła moja zapatrywania na własną osobę.

Gwoli ścisłości należy powiedzieć, iż w poszczególnych misjach przynajmniej nie trzeba długo szukać przeciwnika. Mapy są najczęściej niezbyt duże co sprawia, iż pierwsze strzały słychać, gdy tylko zaczniesz grę. Niestety, nim nauczysz się na tyle dobrze obsługiwać kamerę, by szybko znaleźć się w miejscu akcji, stracisz niejeden oddział. Wojna jest piekłem – tak mówią ci, co widzieli.

Czy są jakieś plusy tej gry? Cóż, dwa. Pierwszym jest patch, który nieco ją upodabnia do gry, a oddala od wizji wojennego chaosu, który obmyślili sobie jej twórcy. Nawet wtedy **G.I. Combat** jest jednak dalekie od swego prekursora, ***Close Combat***, a do pięt nawet nie dorasta ***Combat Mission***. Drugim plusem **G.I. Combat** jest edytor misji, który sprawdza się nie tyle w roli narzędzia do tworzenia nowych scenariuszy, ile w przystosowaniu już istniejących do roli zadań treningowych. Ten pomysł pojawił się na forum gry, gdzie radzono zmniejszyć ilość wojsk przeciwnika o połowę albo i więcej i dopiero wtedy uczyć się grać. Rzeczywiście, zabawa nabrała jakby rumieńców, choć wciąż wątpię, bym dał sobie radę w walce na ustawieniach „fabrycznych".

Podsumowując, powtórzę to, co powiedziałem na początku. Cieszę się, że **G.I. Combat** nie trafiło do Polski, gdyż szkoda na tę grę pieniędzy i czasu. ***Combat Mission*** jest znacznie lepsze, ***Close Combat*** również, nie ma sensu bawić się programem, który może i dobrze symuluje chaos pola walki, ale na pewno nie jest dobrą grą. ❐

Cena: —	**Wersja polska** —	**Demo:** —	***STRATEGICZNA***

Wymagania minimalne:
Pentium 600 MHz, akcelerator 3D 16 MB, 128 MB RAM, CD-ROM x4

Wymagania zalecane:
akcelerator 3D 32 MB RAM, 256 MB RAM

producent: *Freedom Games* **wydawca:** *Strategy First*
polski dystrybutor: —
http://www.gicombat.com

3

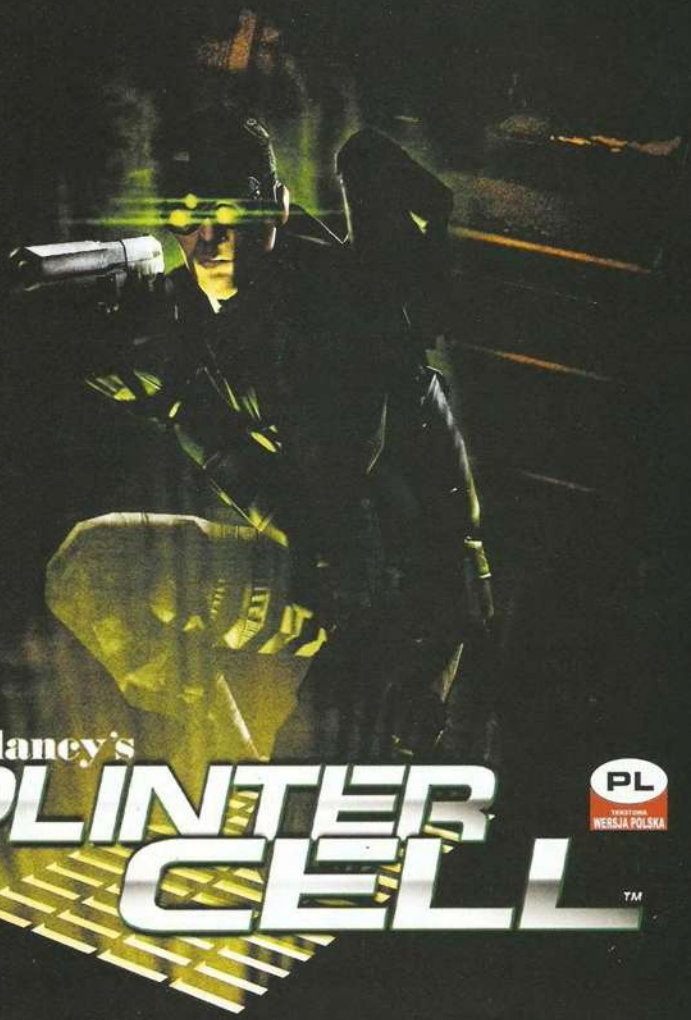
SZKODA CZASU

W SKRÓCIE

ZALETY:
+ edytor misji

WADY:
– niewygodny system sterowania
– fatalny moduł SI

Nazywa się Sam Fisher.
Rząd USA zaprzecza jego istnieniu.



Tom Clancy's
SPLINTER CELL™

PL
TEKSTOWA
WERSJA POLSKA

Zamów już dziś w sklepie internetowym **www.mig.pl**
Patronat medialny **http://www.splintercell.gry.wp.pl**
Jeśli chcesz wiedzieć więcej wejdź na stronę: **www.splintercell-thegame.com**

Ubi Soft
www.ubisoft.com

PLAY

© 2002 Ubi Soft Entertainment. All Rights Reserved. Ubi Soft Entertainment and the Ubi Soft logo are registered trademarks of Ubi Soft Entertainment. Splinter Cell is a trademark of Ubi Soft Entertainment. All other trademarks are the property of their respective owners. XBox and the XBox Logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or in other countries.

Arx Fatalis

RPG w świecie pozbawionym słońca

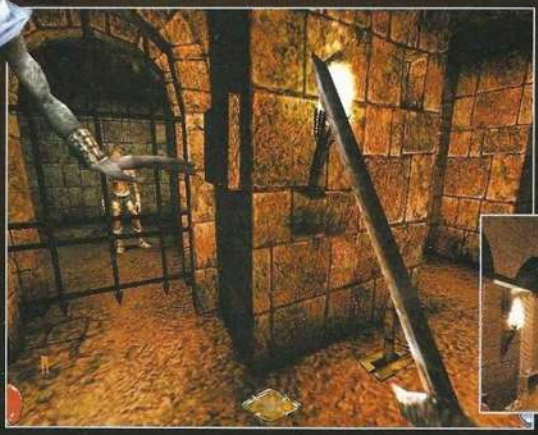
Trudne czasy nastały dla autorów gier cRPG. W ostatnim półroczu gatunkiem zawładnęły tuzy w postaci ***Morrowinda***, ***Neverwinter Nights*** oraz ***Icewind Dale***. Wydawać by się mogło, że ta wielka trójca RPG nie pozostawiła już żadnej luki dla nowych koncepcji. Czy przez najbliższe miesiące będziemy tylko kręcić nosami nad nowymi grami tego gatunku, gdyż dzielić je będzie od wspomnianych tytułów ogromna przepaść? Francuska firma ***Arkane Studios*** szybkim niby gilotyny ruchem ucina takie spekulacje: jej także nieobce są arkana sztuki tworzenia gier RPG, a Arx Fatalis ma w sobie wystarczająco dużo mrocznego, miejscami przerażającego uroku, aby zdołać zaistnieć w umysłach graczy jako propozycja oryginalna i ciekawa.

baRTeS

Boso, półnago i z bólem głowy

Polubiłem **Arx Fatalis** prawie od pierwszego wrażenia, ale to nie oznacza wcale, iż cały się teraz będę rozpływał w „ochach i achach" nad nią. Co tu kryć, na starcie zeźlić Cię może wyświechtany pomysł dotyczący zarysu fabularnego gry. No więc po pierwsze ktoś złośliwie wyłączył słońce i rasy planety Arx zeszły pod ziemię niczym Morlokowie w „Wehikule czasu". To jeszcze nic: następnie, zapewne z braku promieni słonecznych i niedoboru melatoniny, ludziom, goblinom, krasnoludom, trollom oraz kobietom-wężom zaczęła przeszkadzać ciasnota i wzajemna obecność – tak rozpoczęła się bezpardonowa walka o dominację; w dodatku ktoś jeszcze planuje wezwać złego „boga" celem zniszczenia świata. Tobie rzecz jasna przyjdzie uratować ten padół od zagłady, jednak nim ruszysz na spotkanie przeznaczeniu, budzisz się w celi goblinów – półnagi, z bólem głowy i całkowitą amnezją. Wszystko to już było, i to niejednokrotnie. Klisza kliszę pogania, choć w miarę rozwoju fabuły robi się ona nadspodziewanie ciekawa.

Wróćmy jednak na start wędrówki. W **Arx Fatalis** nie wybiera się ani rasy, ani profesji (w końcu masz amnezję, więc i tak nic byś z wybranego zawodu nie pamiętał), ani nawet płci. Przyjmujesz postać Am Shegara, męskiego przedstawiciela rasy ludzkiej, któremu przydzielasz wartość czterech podstawowych cech – siły, zręczności, umysłu, odporności fizycznej – oraz kilkunastu umiejętności, między innymi władania bronią różnego typu, skradania, intuicji itd. Rzecz jasna, jak na grę RPG przystało, w miarę rozwoju akcji nabierasz doświadczenia, co pozwala owe umiejętności rozwijać. Na plus grze zapisać należy to, że w zależności od tego, na jakie cechy charakteru postawisz, zauważysz znaczne różnice w sposobie prowadzenia swojego bohatera. Ja postawiłem na speca od walki wręcz z domieszką maga, ale równie dobrze możesz „skonstruować" cichobieżnego złodzieja lub człowieka z szóstym zmysłem, który widzieć będzie o wiele więcej przedmiotów, pułapek i sekretów niźli machający maczugą osiłek.



Powrót do lochów Wolfenstein?

Akcja **Arx Fatalis** rozgrywana jest z perspektywy pierwszej osoby, we w pełni trójwymiarowym świecie. Pierwsze chwile w grze jako żywo przywiodły mi na myśl... ***RtCW***. Pobudka i ucieczka z lochu, widok FPP, podobny układ sterowania postacią, niezwykle mroczny klimat, gdy poruszasz się między podziemnymi komnatami, wreszcie niepokojące odgłosy dobiegające zewsząd – taka sceneria mocno przypomina pierwsze sceny ***Wolfensteina*** oraz te rozgrywane w kryptach. Różnica jest taka, że tutaj taki klimat utrzymuje się przez cały czas trwania zabawy. **Arx Fatalis** to gra zdecydowanie dla starszych graczy, szczególnie dla miłośników horrorów, którzy nerwy posiadają stalowe. Wszystko od dobrania kolorów, poprzez odgłosy w grze i postacie napotykane po drodze przypomina, iż świat, w którym się znalazłeś, nie należy do przyjaznych. Pomieszczenia utrzymane są w ciemnej tonacji, z przewagą brunatności, czerni oraz soczystej czerwieni (co i rusz oczom Twym ukazują się wielkie plamy krwi), a źródłem bladego światła z reguły są jedynie pochodnie rzu-

cające niepokojący blask na ściany komnat. Gra robi doskonały użytek z udźwiękowienia surround. Po pierwsze możesz szybko ustalić pozycję postaci NPC czy też potworów, a po wtóre, dziwne odgłosy dobiegające z kątów pomieszczeń przyprawiają miejscami o gęsią skórkę. Nie gorzej w tej materii spisują się czyhające na Ciebie potwory: gdy po raz pierwszy (a siedziałem przy komputerze późną nocą) przy akompaniamencie obrzydliwego skrzeku, znienacka napadł na mnie ogromny, włochaty pająk plujący toksynami, to puls podskoczył mi gdzieś tak do poziomu 120 uderzeń na minutę. Rozkładające się ciała z wyłupionymi oczodołami, czaszki i kości, wisielec zwisający z sufitu cell – oto w wielkim skrócie przytulny krajobraz podziemnego świata Arx.

Magią i mieczem

Najistotniejszym elementem rozgrywki są boje z przedstawicielami różnych ras i potworami. Jeśli chodzi o walkę przy użyciu broni, to zaczynasz od... dziarskiego władania pięściami. Następnie powoli otrzymujesz dostęp do różnego typu noży, maczug, sztyletów, mieczy, choć przyznać trzeba, że kalejdoskop broni nie jest może zbyt obfity. Walka prowadzona jest w sposób bardzo prosty, podobny do systemu znanego z ***The Elder Scrolls: Morrowind***. Lewy przycisk obsługuje atak i im dłużej go przytrzymasz, tym większe zadasz obrażenia. Nieco bardziej skomplikowanie prezentuje się kwestia rzucania czarów, których w grze jest blisko pięćdziesiąt. Używanie magii oparte jest na znakach runicznych, których musisz się wpierw nauczyć. Sam proces rzucania zaklęcia wymaga odrobiny klikania: trzeba wejść do książki zaklęć, zaznaczyć wybrany czar, a następnie, trzymając wciśnięty klawisz „control", rzucić zaklęcie. W ferworze walki możesz się miejscami pogubić – mi się to kilka razy przytrafiło i przyniosło porażkę w potyczce – jednak na szczęście możesz predefiniować trzy zaklęcia, które potem wywołuje się skrótem klawiaturowym.

Jeśli chodzi o ekwipunek, to masz dostęp do dość pojemnego schowka, w którym składuje się zebrane przedmioty. Niestety, mimo swej z pozoru dużej objętości, schowek ten szybko się zapycha, a to dlatego, że w **Arx Fatalis** potrzebne Ci będą ogromne ilości jedzenia. Z wymieszanym uczuciem zażenowania i rozbawienia przyjąłem niewyobrażalną wręcz żarłoczność głównego bohatera, który dosłownie co pięć minut molestuje gracza namolnymi wołaniami o jedzenie. Am Shegar je wszystko jak popadnie: chleb, ryby, kurczaki, grzyby, ser, pory, jabłka – co tylko mu w nienasycone gardło wpadnie – i nigdy nie mówi „pas". Oczywiście możesz zignorować bulimiczne zapędy żarłoka, ale grozi to wtedy nadmiernym zmęczeniem bohatera, spowolnieniem jego ruchów i utratą siły w trakcie walki. Inne elementy ekwipunku, na przykład mikstury czy zioła, można łączyć ze sobą, co przy odpowiedniej kombinacji da efekt w postaci nowego zaklęcia lub napoju leczniczego.

Odrobina przygody

Sporo dobrego wnosi w tę grę element przygodowy. Wielokrotnie staniesz przed zadaniem rozwiązania zagadki, bez której akcja nie posunie się do przodu. Miejscami są to zagadki trudne, oparte na niebezpośrednich sugestiach ze strony NPC lub wymagające użycia konkretnego przedmiotu. Jak to zwykle w takich przypadkach bywa, może się zdarzyć, że sytuacja stanie się troszkę frustrująca – biegać będziesz po raz Bóg wie który od jednej lokacji do drugiej w poszukiwaniu tego jednego, jedynego przedmiociku (swoją drogą, w **Arx Fatalis** fabuła często zmusi Cię do powrotu do poznanych już wcześniej pomieszczeń). W tym miejscu odrobinę zawodzi dziennik podróży, który nie jest zbyt szczegółowy i niezbyt sprawdza się w roli podpowiadacza przy rozwiązywaniu zagadek. Tak więc zdany jesteś na swoją własną inteligencję, domyślność i spostrzegawczość, jednak ogólnie rzecz ujmując obecność zagadek bardzo urozmaica rozgrywkę.

Reasumując, **Arx Fatalis** ma graczowi sporo do zaoferowania. Przede wszystkim podstawową jej zaletą jest niesamowity klimat rodem z prozy H.P. Lovecrafta. Klimat ów wsparty jest bardzo dobrą grafiką (no może z wyjątkiem twarzy postaci) i udźwiękowieniem a la dreszczowiec. Poziomem nie odstaje ani walka wręcz, ani element magiczny, nadto zgrabnie wkomponowano aspekt przygodowy – wszystko razem daje graczowi poczucie spójności. Powyższe zalety przyćmiewają wady, na przykład tendencja do wyrzucania gry do Windowsa (grałem w wersję 1.13 – ponoć patch podnoszący do numeru 1.14 usuwa problemy), obecność nie najlepszego dziennika podróży i słabej mapy. Nie ma tu także multiplayera, ale nawet i to twórcom można wybaczyć. Tak więc jeśli masz ochotę na thriller w konwencji RPG to **Arx Fatalis** będzie właściwym wyborem. ❐

W SKRÓCIE

ZALETY:

+ niesamowity klimat
+ włączenie elementu przygodowego
+ ciekawe podejście do magii

WADY:

– słaba mapa oraz dziennik podróży

Cena: — **Wersja polska** — **Demo:** —

ROLE-PLAYING

Wymagania minimalne: *Pentium 3 500 MHz , 64 MB RAM, karta 16 MB VRAM,*

Wymagania zalecane: *Pentium 4 1 GHz, 256 MB RAM, karta 32 MB VRAM*

producent: *Arkane Studios* **wydawca:** *Jowood*
polski dystrybutor: —

http://www.arxfatalis-online.com

8

NIEZŁA JAZDA

POLSKIE PREMIERY

Zdarza się, że recenzje zamieszczane w pismach komputerowych, powstają na podstawie oryginalnych anglojęzycznych wersji gier. Dopiero po pewnym czasie rodzimi dystrybutorzy przygotowują polski przekład i taki w pełni przygotowany produkt wypuszczają na nasz rynek. Wtedy można w pełni ocenić jakość wykonania tłumaczenia, podłożenia dialogów czy wreszcie przyjrzeć się jakie dodatki i gadżety zostały dołączone do gry.

Opracował: Maciej Jasiński

II WOJNA ŚWIATOWA

STRATEGICZNA

Gra ta ukazała się na zachodzie jako **Hearts of Iron**, jednak polski dystrybutor, firma **CD-Projekt**, diametralnie zmienił tytuł na **II wojna światowa** i opatrzył go jeszcze dopiskiem „gra z serii Europa Universalis". Może to właściwe podejście do sprawy, głównie ze względu marketingowego. Z jednej strony mamy bowiem nieustającą popularność tematów wojennych (a drugiej wojny światowej w szczególności), z drugiej dystrybutor trafia do dość licznej grupy fanów ***Europy Universalis***.

Prezentowana gra powinna zainteresować wszystkich miłośników strategii, którzy poza walką, lubią także zabawić się w rozwój technologiczny armii, rozbudowywać zaplecze przemysłowe czy zajmować się kontaktami dyplomatycznymi. Dzięki temu tytułowi można kierować dowolnym państwem, z dowolnego kontynentu i w sobie tylko odpowiadający sposób prowadzić jego politykę. Gra nie powiela znanych z historii schematów działań zbrojnych. Tu grając Polską, równie dobrze można przeciwstawiać się Trzeciej Rzeszy, jak i w wyniku właściwych działań dyplomatycznych, w przymierzu z Niemcami, rozpocząć ofensywę na ZSRR.

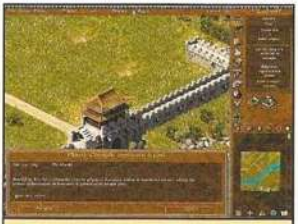
CD Projekt zastosował dość ciekawą koncepcję dwujęzykowości wydanej gry. Kto chce, może pograć sobie w wersję polską, kto nie chce, ma możliwość wybrania oryginalnej (angielskiej). Uczciwie jednak należy ostrzec, że ta druga jest przeznaczona tylko i wyłącznie dla osób bardzo dobrze znających język Szekspira. Występuje tu olbrzymia ilość terminologii technicznej czy geograficznej, wykraczającej znacznie poza poziom basic english.

Co do polskiej wersji to, wykonano ją bardzo poprawnie. Nie zauważyłem w grze żadnych poważniejszych potknięć tłumaczy, a zaznaczyć trzeba, że pracy mieli naprawdę dużo. Do pełni szczęścia tak naprawdę zabrakło mi tylko jednego – Bogusława Wołoszańskiego w trakcie intro. Czytający tekst lektor robi to bez zadnego wyczucia, ot po prostu wypowiada słowa.

Cena: 99,90 zł

Wymagania minimalne:
Pentium 2 300, 64 MB RAM, CD-ROM x8

WERDYKT **8**



CESARZ

NARODZINY PAŃSTWA ŚRODKA

STRATEGICZNA

Grę **Cesarz: Narodziny Państwa Środka** stworzył ten sam zespół osób, który wcześniej opracował chociażby ***Faraona***. Jest to pewnie przyczyna małej oryginalności tej produkcji – podobieństwo do innych tytułów **Sierry** jest aż nazbyt widoczne. Taki sam interfejs, takie same zależności pomiędzy budowanymi obiektami – tylko akcja przeniesiona bardziej na wschód, aż do Chin.

Mimo wszystko przyjemność gry jest duża, bowiem **Cesarz: Narodziny Państwa Środka** to tytuł wykonany rzetelnie, spełniający wszelkie wymogi strategii ekonomicznej. Bez błysku, lecz oferujący kilkanaście dni dobrej zabawy w zarządcę społeczności ludzkiej.Sporo tu obiektów, powiązań gospodarczych i handlowych oraz możliwości stawiania budynków poprawiających nastroje społeczne czy umacniających wiarę w boga.

Polskie wydanie gry zostało wzbogacone o dodatkową kampanię Jin Wudi. Z pewnością sympatyczny to gest dystrybutora, że wydaje nowe tytuły wraz z, stworzonymi już od czasu premiery światowej, dodatkami. Poza tym uwagę potencjalnych nabywców może zwrócić dodatkowa płyta w formacie CD-Audio, która zawiera muzykę z gry **Cesarz: Narodziny Państwa Środka**. Dwadzieścia utworów w orientalnych klimatach przywodzących na myśl wschodnie armie idące w szyku bojowym, ruszające do walki przy dźwiękach fletów, cymbał i wielkich bębnów. O ile jednak muzyka ta dobrze komponuje się z akcją gry, to do osobnego słuchania nadaje się średnio.

Polska wersja językowa nie urzeka jakoś specjalnie. Zresztą w grach strategicznych rzadko jest możliwość dla tłumaczy i aktorów, aby się specjalnie wykazać – wyjątek stanowił chociażby wydany w ubiegłym roku ***Warcraft 3***. W przypadku **Cesarza: Narodzin Państwa Środka** zespół dokonujący lokalizacji dobrze wykonał swoje obowiązki. Trudno znaleźć w grze jakieś błędy, a pojawiający się tam narrator stara się nawet odpowiednio zmieniać głos, aby był bardziej „orientalny".

Cena: 129 zł

Wymagania minimalne:
Pentium 2 350, 128 MB RAM, CD-ROM x4, akcelerator 3D 16 MB

WERDYKT **7**

WARCOMMANDER

STRATEGICZNA

Sukces gry ***Sudden Strike*** sprawił, że znalazło się kilka firm, które chciały wykorzystać popularność wspomnianego tytułu i wypromować dzięki temu własne programy. Promocja to jedno, ale wykonanie i grywalność, to zupełnie co innego. Bardzo trudno było z pewnością powtórzyć rozwiązania zastosowane w ***Sudden Strike***, a tym bardziej stworzyć coś nowatorskiego. Ale jeżeli sztuka ta nie udaje się to nawet firmie odpowiedzialnej za realizację ***Sudden Strike***, to sytuacja wydaje się poważna.

Niestety nowe dzieło wydane przez **CDV** nie jest tak dopracowane jak poprzednie, a przez to też mniej atrakcyjne. Widać tu uwstecznienie zarówno pod względem oprawy graficznej, jak i przygotowania zadań i sztucznej inteligencji jednostek.

Pokrótce warto przypomnieć o czym jest **WarCommander**. Akcja tej gry ma miejsce w czasie drugiej wojny światowej. Niestety wybór stron konfliktu ograniczono jedynie do Aliantów (Niemcy występują co najwyżej na mapach multiplayerowych). Dla graczy przygotowano dwie kampanie, które składają się łącznie z 24 misji. Jest to całkiem sporo, uwzględniając fakt, że niektóre mapy i zadania są dość rozbudowane.

Co się nie sprawdziło w grze – to sposób zachowania się jednostek podczas walk. Nie można ustawiać w szyki własnych jednostek, a zapanowanie nad nimi w czasie ostrzału to prawdziwa sztuka. Dochodzi w grze również do tak absurdalnych sytuacji, jak ignorowanie własnych oddziałów przez siły wroga, czy toczenie zażartych bojów: czołg Tygrys vs żołnierz piechoty.

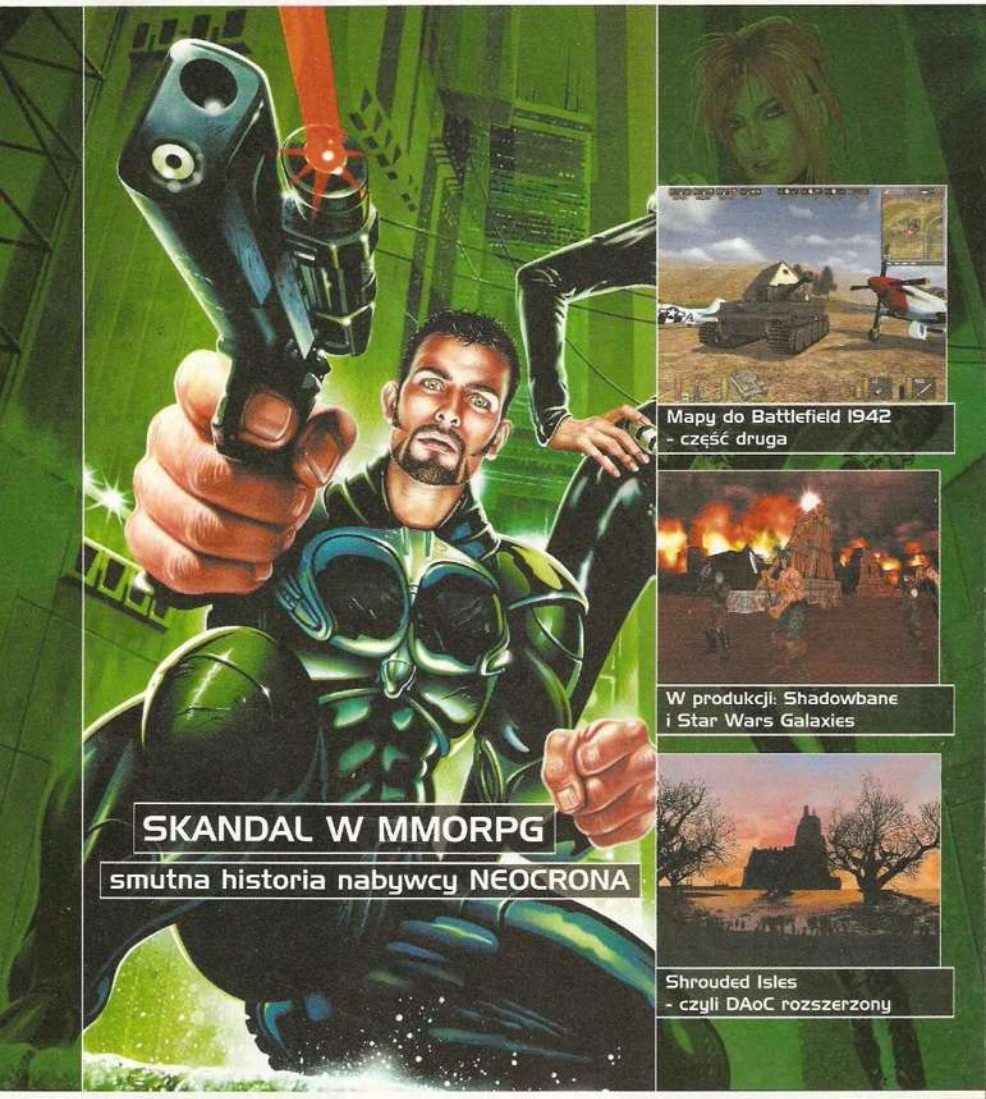
Polskie wydanie nie zawiera żadnych ekstra gadżetów czy dodatków do gry. Widocznie dystrybutor nie wiązał z tą grą żadnych specjalnych nadziei marketingowych, po tym jak, nie zyskała ona przychylności prasy komputerowej. Niczego wielkiego nie można również oczekiwać po polskiej wersji językowej. Dobre, solidne rzemiosło, bez żadnych specjalnych ozdobników.

Cena: 99 zł

Wymagania minimalne:
PC Pentium 2, 32 MB RAM, CD-ROM x4, SVGA 2 MB

WERDYKT **4**

arena online



SKANDAL W MMORPG

smutna historia nabywcy NEOCRONA

Mapy do Battlefield 1942
- część druga

W produkcji: Shadowbane
i Star Wars Galaxies

Shrouded Isles
- czyli DAoC rozszerzony

magazyn internetowych graczy

CZEŚĆ!

Obecny miesiąc stoi pod znakiem kontynuacji. Przede wszystkim w tej Arenie Online znajdziesz drugie części tekstów dotyczących Battlefield 1942. W „Zaślubinach z bronią" omawiamy jednostki marynarki wojennej i lotnictwa występujące w tej grze. Pojawiła się także kontynuacja taktycznego poradnika, omawiającego mapy do BF 1942. Jeśli chodzi o kontynuacje to jednak jeszcze nie wszystko: zapraszamy do zapoznania się z artykułem dotyczącym pakietu rozszerzającego do Dark Ages of Camelot o podtytule Shrouded Isles. Nawiasem mówiąc, jest to debiut niejakiego Beasta, którego możecie spotkać między innymi na forum dyskusyjnym www.mmorpg.pl, gdzie jest moderatorem.

Tyle w kwestii kontynuacji, przejdźmy tymczasem do premier. Proponujemy pierwsze wydanie kącika o e-sporcie, w którym znajdziecie garść telegraficznych wieści oraz wywiad z jedynym polskim administratorem w Clanbase. Jeśli rubryczka przypadnie Wam do gustu, to postaramy się, aby na stałe zagościła na łamach AO. Kolejną premierą miał być opis naszych pierwszych wrażeń po premierze Neocrona – gry MMORPG w klimacie cyberpunka. Tymczasem z romansu z Neocronem wyniknął nielichy skandal, który w szczegółach Wam opisujemy.

Zapowiadamy ponadto premiery dwóch tytułów, które być może będą w stanie na długie lata wyznaczyć nowe trendy w dziedzinie MMOG. Mowa tu oczywiście o Shadowbane oraz Star Wars Galaxies: An Empire Divided. Obie gry zawitają na półkach internetowych sklepów już pod koniec bieżącego kwartału, martwi jedynie to, iż gracze z Polski mogą mieć do nich utrudniony dostęp. Mimo to zachęcamy do zwrócenia uwagi na nasze obszerne zapowiedzi.

W kategoriach premierowych rozpatrywać także należy raport Areny Online, w którym Diaz porusza temat do tej pory przez nas nie omawiany – symulacje sieciowe. Tekst ów być może zachęci niektórych z Was do spróbowania swych sił w wirtualnym pilotażu.

Życzymy miłej lektury i do zobaczenia za miesiąc.

baRTeS

ULTIMA ONLINE: AGE OF SHADOWS

Britannia zadebiutowała wśród wirtualnych krain już ponad pięć lat temu, co czyni z niej jedną z nestorek w swoim gatunku. Mimo podeszłego wieku, kraina ta nadal pozostaje atrakcyjna i przyciąga ponad 200 tysięcy abonentów. Nie powinno zatem dziwić, iż twórcy **Ultimy Online** nie ustają w ulepszaniu, rozszerzaniu swojego najsłynniejszego dzieła – w połowie lutego do sprzedaży trafia kolejny pakiet rozszerzający do **UO**, zatytułowany **Age of Shadows**.

Tym razem Britannia rozwinie się... pionowo. Nowy kontynent o tajemniczej nazwie Malas (czytane jak słowo „malice" – „zło") unosi się dokładnie nad Brytanią, wśród gwiazd. Będzie to obszar sporych rozmiarów, posiadający między innymi największe lochy z wszystkich dostępnych w grze. Swoją drogą nazwa tych lochów brzmi nader znajomo – Doom.

Spośród wielu innowacji na szczególną uwagę zasługuje przede wszystkim udostępnienie narzędzia do projektowania i konstruowania własnych domów, dzięki któremu będziesz mógł stworzyć całą budowlę od podstaw: od ilości pięter i ich wyglądu, po detale dotyczące wystroju wnętrz i stylu architektonicznego domostwa. W **Age of Shadows** zadebiutują dwie nowe klasy postaci – Paladyn i Nekromancer – zestawione ze sobą na zasadzie kontrastu. Pierwszy osobnik to przedstawiciel Dobra, podczas gdy drugi jest wysłannikiem Zła. Paladyn posiadać będzie dostęp do unikatowych umiejętności bitewnych, z kolei Nekromancer biegle władać będzie czarną magią (jego arsenał to 16, charakterystycznych tylko dla niego, zaklęć). W **Age of Shadows** znajdziesz 20 nowych typów potworów; zmienił się także sposób przydzielania im przedmiotów na system losowego generowania. Zmian jest rzecz jasna więcej, a wszystkie one zapewne ożywią świat **Ultimy**. ❐

EVE ONLINE

Eve Online, potencjalnie silna konkurencja dla westwoodowego ***Earth and Beyond***, zbliża się do swej premiery z prędkością światła. W momencie, gdy powstaje ten tekst, trwa właśnie piąta faza testów beta, a krążą już słuchy o fazie numer 6. Na tym etapie testy służą już właściwie jedynie eliminacji bugów i sprawdzeniu wydolności serwera. Autorzy zaprosili jeszcze więcej testerów i... ponoć nadal najmują nowych. Jeśli więc chcesz poznać **Eve** przed premierą, zgłoś się pod adres: http://www.eve-online.com/beta. Twórcy nadal wprowadzają kosmetyczne poprawki, na przykład przystosowanie silnika graficznego do DirectX9. Z drugiej strony nadal nie wiadomo, czy wszystkie układy słoneczne będą dostępne od początku rozgrywki, czy też na starcie gracz będzie poruszał się po minimalnie ograniczonym terytorium.

Znane są już taryfy za abonament. Miesięczne granie w Eve Online kosztować będzie 12.95 $, za trzymiesięczny okres zapłacisz 35.85 $, a za pół roku gry 65.70 $. Sumy to, jak na kieszeń polskiego gracza, niestety nadal spore. Tak czy inaczej, premiera pod koniec marca i nie zanosi się na żadne większe opóźnienie. ❐

VIETNAM: MEN OF VALOR

W rocznicę wydania **Medal of Honor, Vivendi** ogłosiła, iż twórcy ***MoH*** (firma **2015**) pracują nad nowym projektem, który tym razem przeniesie Cię do wietnamskiej dżungli z czasów wieloletniego konfliktu amerykańsko-wietnamskiego. Choć do wydania tej gry pozostaje nadal grubo ponad rok (mglisty termin 2004 pewnikiem oznacza raczej koniec tego roku niźli jego początek), już teraz orientalna potrawa kusi swoim smakiem. Dla miłośników zbiorowego fragowania mamy dobrą informację: **Vietnam: Men of Valor** posiadać będzie rozbudowany tryb sieciowy, w którym opowiedzieć się będzie można po stronie amerykańskich wojsk lub Vietcongu. Powinno być gorąco i ciekawie. ❐

ANARCHY ONLINE: THE NOTUM WARS – FREE TRIAL

Dodatek do **Anarchy Online** o podtytule **The Notum Wars** ukazał się nieco ponad dwa miesiące temu, zatem zapewne wierni fani tego tytułu dawno zdążyli poznać wady i zalety tego pakietu. Kilka tygodni później kompania **Funcom** postanowiła zachęcić pozostałych graczy komputerowych do aktywnego włączenia się do rozgrywki na swojej stronie internetowej udostępniła **The Notum Wars** za darmo na siedmiodniowy okres próbny (free trial). Jeśli więc masz wystarczająco dużo odwagi, by spróbować swych sił w świecie Rubi-Ka, to zapraszamy pod następujący adres: http://www.anarchy-online.com/content/downloads/tryout/, skąd można ściągnąć pełną wersję dodatku. Jest to plik pokaźnych rozmiarów – 600 MB – jednak można go ściągać w ratach, gdyż specjalny program udostępniony przez **Funcom** pozwala na wznowienie przerwanego transferu. ❐

DARK AND LIGHT

Od ładu do chaosu – częstokroć właśnie w tak przewrotny sposób układają się losy w grach komputerowych. Nie inaczej będzie w grze MMORPG zatytułowanej **Dark and Light**. Onegdaj żyło sobie siedem ras, które w niczym sobie wzajem nie wadząc, używały energii księżycowej do celów magicznych i w tenże sposób potrafiły okiełznać wrogą Naturę. Potem jednak przyszedł kataklizm i na zawsze odmienił losy mieszkańców: magiczny księżyc podzielił się na dwie części, „ciemną" oraz „jasną". W podobny sposób dokonał się podział wśród ras. Frakcja Ciemności ściera się od tamtej chwili z frakcją Jasności.

W **Dark and Light** będziesz musiał przyłączyć się do jednej z grup (każda posiada 12 odrębnych ras i 14 klas postaci) i na obszernym terytorium, równym 40 tysiącom kilometrów kwadratowych, zawalczysz o dominację polityczną i magiczną. Rozwój postaci następuje poprzez działania wojenne, a także strategiczno-obyczajowe, czyli współpracę z innymi graczami celem rozbudowy własnej domeny.

Patrząc na stronę główną gry i zapisy do testów beta, prace nad grą nie są chyba jeszcze zbyt zaawansowane. Na chwilę obecną warto zatem wpisać się na listę kandydatów do testów beta, pod adresem http://www.darkandlight.com (znajduje się tam najkrótszy formularz podaniowy, jaki w życiu widziałem) i czekać na odzew ze strony twórców. ❐

W skrócie

Wow?

Wcale nie takie „wow" wydobyło się z naszych ust, gdy obejrzeliśmy ponad ośmiominutowy film na temat WoW (World of Warcraft), który można zobaczyć na www.worldofwarcraft.de. Niby grafika ładna, lokacje też niczego sobie, a jednak nic tam nie ma takiego, co mogłoby człowiekowi dech w piersiach zaprzeć. No ale zawsze to tak jest, jak się czeka na tytuł latami, a autorzy zapowiadają wiekopomne dzieło. W końcu im większe zachwalanie na zapas, tym większe wymagania – a tu na razie zapowiada się potężne rozczarowanie.

Generałowie gotowi

EA potwierdziło pogłoski: ukończona gra C&C Generals powędrowała to tloczni i wyląduje na amerykańskich półkach 11 lutego 2003 r (a więc tuż przed ukazaniem się tego numeru SGK). Gracze, którzy zamówili grę w przedsprzedaży, otrzymają zestaw „Officers Club", a w nim dodatkowe informacje o rozwoju bazy, dostępie do technologii itd.

Red Faction 2 tylko dla samotnych

Życie to nie jest bajka, jak mówią mędrcy. THQ zagrała sieciowym graczom na nerwach oświadczeniem, iż gra FPP Red Faction 2 w wersji na PC nie będzie miała wersji sieciowej. Multiplayer ograniczony został tu do walki z komputerowymi przeciwnikami. „Niech to bot porwie", zaklęli fani i nuże skrybać petycję do twórców z prośbą o dołączenie walk internetowych i LAN-owych. Ciekawe, czy petycja poruszy kamienne serca producentów.

Kto to sfilmował?

Gamespy ogłosił niechlubną listę najgorszych ekranizacji gier komputerowych. Trudno nie zgodzić się z selekcją: wymieniono tu i Street Fightera (kto pamięta, że grała tam Kylie Minogue?) i Resident Evil, Tomb Raidera i Final Fantasy. Ja już z góry proszę o umieszczenie tam kolejnych dwóch odcinków z Larą Croft w roli głównej. Może wreszcie pora, by do reżyserów w Hollywood dotarło, że tego typu projekty są po prostu beznadziejne!

SHADOWBANE

5000 LAT NA WOJNIE

Świat już dawno zapomniał o pokoju. Czasów, gdy zjednoczone rasy żyły w zgodzie i harmonii, nie pamiętają już nawet najstarsze elfy. Zresztą to właśnie elfy oraz ludzie, walcząc przeciwko sobie w Wojnie Łez (War of Tears), wprowadziły zamęt w świecie Shadowbane i wciągnęły w niego pozostałe rasy. Zamęt i pożoga trwać mają pięć tysięcy lat.

baRTeS

Historia gier MMORPG liczy sobie niespełna dekadę, a już pomaleńku zauważyć można pierwsze symptomy skostnienia gatunku. Graczom już niedługo może znudzić się wieczne, czasem nawet bezcelowe, ganianie za potworami i innymi postaciami w grze, właściwie po to tylko, by móc wskoczyć na wyższy poziom doświadczenia. I tak w kółko. Na ratunek spieszą twórcy z Wolfpack Studios, których szykujące się do premiery dzieło łączy w sobie wszystkie najlepsze, dobrze znane cechy MMORPG i dodaje do nich aspekt strategiczny.

Dla tych, którzy preferują klasyczną zabawę rolplejową, dobrą nowiną będzie to, iż Shadowbane bardzo mocno nastawiona jest na questy, pojedynki PvP oraz PvM. Z kolei jeśli szukasz urozmaicenia, to znajdziesz je w budowaniu pojedynczych budowli, a nawet całych miast, co prowadzi do powstawania królestw. Gracze mogą się łączyć w potężne gildie, które walczyć będą między sobą o dominację nad danym terytorium. Jeśli więc Twojej gildii uda się zyskać władzę nad pewnym rejonem, a następnie stopniowo podbijać słabsze grupy, to wtedy możesz zostać współtwórcą dużego królestwa albo nawet potężnego imperium. Gildie wybierać będą między różnymi orientacjami politycznymi, a więc demokracją, monarchią, republiką czy oligarchią. Rzecz jasna spodziewaj się zatem typowych dla królestw zawirowań politycznych: kryzysów władzy, rebelii, zawierania i zrywania sojuszy itd.

Wybierając swoją postać, będziesz miał dziesięć ras do dyspozycji, nadto czeka na Ciebie niespełna dwadzieścia klas, w tym kilka startowych – wojownik, medyk, rozbójnik, mag, po czym w trakcie rozgrywki dokonuje się dalsza specjalizacja Twojego bohatera.

Słówko warto poświęcić sposobowi walki z innymi postaciami w grze. Otóż zwycięzca zawsze zyskuje odrobinę mniej doświadczenia niźli ofiara traci. Jeśli chodzi o ilość i różnicę w bilansie zysk/strata, to zwycięzca zyskuje tym mniej doświadczenia (a pokonany traci), im większa jest różnica w pierwotnym ich poziomie. Wprowadzono dwa interesujące rozwiązania: po pierwsze na stałe przypisane masz trzy wybrane przez Ciebie przedmioty, których nie tracisz nawet po porażce. Po drugie program zapisuje każdego Twojego „mordercę", którego potem możesz odszukać i się na nim zemścić.

Wedle założeń twórców, Shadowbane ma działać nawet przy sprzęcie na poziomie Pentium 200 MHz. Trochę mi trudno w to uwierzyć, zważywszy szczególnie na rozbudowanie gry i jej bardzo wysoki poziom graficzny. Jednak kto wie, może zdarzy się cud. ❐

STAN OBLĘŻENIA

W chwili powstawania tego artykułu najnowszym buildem **Shadowbane** jest wersja 3.2.0. Jednym z ważniejszych usprawnień wprowadzonych w tej wersji jest reorganizacja systemu oblegania miast oraz twierdz. I tak na przykład, skuteczność oblężenia zwiększy się dzięki ciśnieniu ekonomicznemu: zniszczone budynki można odbudować jedynie po zapłaceniu odpowiedniej sumy w złocie.

Skoro już o oblężeniu mowa, to przyjrzyjmy się temu ciekawemu systemowi. Podzielony on jest na trzy etapy: „challenge", „stand-off" oraz „war". Oblężenia rozpoczynają się od wyzwania, rzucanego przez oblegającą gildię. Atakowani mają 2-3 dni na odpowiedź (jeśli nie zaakceptują wyzwania, wojna zacznie się po pewnym czasie automatycznie), po czym następuje faza stand-off, ponownie trwająca od 24 do 72 godzin. To czas na sprowadzenie posiłków, zatrudnienie najemników, zawarcie albo zerwanie przymierzy, rozstawienie machin oblężniczych oraz założenie obozu dla wojowników. Po tych przygotowaniach rozpoczyna się właściwa bitwa.

NIE OD RAZU MINOTAURA ODBLOKOWANO

Twórcy **Shadowbane** zastosowali ciekawy chwyt marketingowy: otóż nie wszystkie rasy są dostępne od razu po rozpoczęciu walki. Spośród dziesięciu ras, trzy (Minotaur, Centaur i Aracoix) odblokowywane będą z nastaniem miesięcy „płatniczych". Harmonogram wygląda następująco:

- z rozpoczęciem pierwszego miesiąca opłat – otrzymujesz dostęp do Minotaura
- drugi miesiąc – Centaur
- trzeci miesiąc – Aracoix

Co ciekawe, jedynym sposobem na otrzymanie dostępu „od ręki" do wszystkich ras jest zamówienie gry przed jej premierą (tzw. „preorder"). Trudno odmówić autorom pomysłowości w kuszeniu klientów „super-promocjami".

STAR WARS GALAXIES: AN EMPIRE DIVIDED

Wielki projekt coraz bliżej premiery

Na skutek dzieł, które „popełnił" niejaki pan G. Lucas, większość populacji naszego globu podzieliła się na dwie kategorie: ludzi, którzy obejrzeli „Star Wars" i dostali na punkcie tych filmów absolutnego bzika oraz ludzi, którzy bzika nie dostali, ale filmy rzecz jasna obejrzeli. Nietrudno zauważyć, że wśród graczy komputerowych spory ułamek podpada pod pierwszą kategorię. Dla nich to **LucasArts** wraz z **Sony** szykują prawdziwą ucztę.

baRTeS

Aby poczuć klimat „Gwiezdnych wojen", wystarczy zasiąść do książki o tej tematyce. Można także pójść w czarnym, skórzanym płaszczu i wielgachnym hełmie Darth Vadera na projekcję do kina lub też zagrać w *Star Wars Galactic Battlegrounds*. Zdecydowanie odradzam ostatni z pomysłów. Po pierwsze gra jest nijaka, a po drugie już wkrótce pojawi się gra o wiele lepsza, czyli *MMOG Star Wars Galaxies: An Empire Divided*, która pozwoli Ci wejść w głąb świata ogarniętego wojną domową (Imperium kontra Rebelianci).

Jeśli chodzi o oś czasu, to gra umiejscowiona będzie tuż przed wydarzeniami z „Imperium Kontratakuje" i rozgrywa się na dziewięciu planetach, z czego część (na przykład Naboo) znanych jest z filmów, a część to nowe planety, lecz należących do szeroko rozumianego świata Star Wars. Wszystkie one są sporych rozmiarów, średnicy mniej więcej sześnastu kilometrów. Co ciekawe, kiedy już dotrzesz do granicy planety, natrafisz na... koniec planszy – planety nie są „zawinięte" dlatego, iż twórcy planują ich dalsze rozbudowanie z biegiem czasu.

Gra rozpoczyna się wizytą u „oficera imigracyjnego" (brrr.. zbyt mocno pachnie tu brytyjskim przejściem granicznym w Dover), u którego zdefiniujesz zarówno swoją rasę, wygląd, jak i charakterystykę. Tak więc po kolei: ras będzie osiem, a wygląd postaci jest przebogaty. Za to podejście do cech postaci jest dosyć oryginalne: rasa ma bardzo niewielki wpływ na posiadane cechy. Rzecz jasna postać wywodząca się z danej rasy ma pewne naturalne predyspozycje, jednak o wiele istotniejsze jest zdobywanie umiejętności i ich dalszy rozwój. Ów rozwój odbywa się poprzez wykonywanie questów – stąd prosty wniosek, że jeśli zaniechasz pewnych działań, to Twoja postać oduczy się związanych z nimi umiejętności. Nastawienie na umiejętności jest tak silne, iż takie cechy, jak HP, stamina oraz mana w ogóle nie podlegają rozwinięciu. Maksymalna liczba punktów umiejętności pozwala na osiągnięcie wysokiego poziomu w kilku profesjach (łącznie ma ich być około dwudziestu). Jako dopełnienie charakterystyki gracza, zyskuje się jeszcze odznaki za wykonane misje, zebrane nagrody, pokonanych NPC.

Star Wars Galaxies nastawia się na stworzenie wielkiej społeczności podzielonej na trzy frakcje (Imperium, Rebelianci, neutralni) oraz na stworzenie świata, w którym to gracze decydują o zadaniach, questach i rozwoju fabuły. W istocie większość Twoich działań wiązać się będzie ze współpracą i przykładowo w wyprodukowanie broni zaangażować się może górnik, producent, człowiek od transportu, projektant, czy kupiec. Słusznym wydaje się postawienie na efekt produkcji, a nie wyłącznie na sam proces tworzenia. Tak więc to, czy Twoja umiejętność produkcji broni wzrośnie zależy od tego, jak skuteczna jest ona w użyciu (to znaczy kto ile razy celnie z niej wystrzelił); każdy produkt będzie posiadał znaczek firmowy. Inna sprawa to questy – zadania wyznaczają sami gracze, a posłaniec daje w zastaw pewną kwotę pieniędzy. Jeśli zawiedzie w swej misji, gdyż na przykład przywłaszczył sobie cenny przedmiot, to ów zastaw automatycznie staje się nagodą za odzyskanie łupu. W tym miejscu do akcji wkracza bounty hunter próbujacy łup odzyskać i zgarnąć nagrodę. Jak zatem widzisz, nic się tutaj nie dzieje przypadkowo, bez przyczyny lub bez konsekwencji.

Nacisk na questy nie związane z wojną nie oznacza, iż gra pozbawiona jest aspektu bojowego. W wydzielonych miejscach znajdzie się miejsce na potyczki PvP i PvM, a także na większe bitwy z udziałem grup należących do przeciwnej frakcji. Za to walka przy użyciu pojazdów mechanicznych pojawi się dopiero w 2004 roku, wraz z pojawieniem się któregoś z pakietów rozszerzających. W grze pojawią się dobrze znane wszystkim postacie takie, jak Leia czy Han Solo, jednak osobiście nie będziesz się mógł w nie wcielić.

Tyle dobrych wiadomości, nadeszła pora byśmy zeszli na ziemię. Choć premiera w USA planowana jest już na kwiecień, to nadal nie wiadomo, kiedy gra ukaże się w Europie – mówi się nawet o kilkumiesięcznym opóźnieniu. A już w ogóle nie zanosi się na polską premierę (poprawcie mnie, drodzy dystrybutorzy, jeśli się mylę). Póki co pozostaje nam jedynie zamówienie przez internet w jednym ze sklepów wysyłkowych. Sugerowana cena to obecnie około 40 dolarów plus kilkanaście kolejnych na comiesięczny abonament. ❐

ICY TOWER

http://www.freelunchdesign.com

Skoki to ostatnimi czasy coraz częściej podejmowana tematyka. Skoki narciarskie nadal nie tracą popularności, co jakiś czas pojawiają się informacje, że ten i ów zrobił skok na bank, za to przeciętnym ludziom skacze poziom adrenaliny z każdym nowym pomysłem naszego rządu. Niestety nam – graczom – twórcy gier coraz mniej pozwalają skakać, albo wręcz to utrudniają, jak w przypadku ***Counter-Strike***.

Lekiem dla mas spragnionych wyskoków jest gra **Icy Tower** stworzona przez **Free Lunch Design**. Pod Twoją opiekę oddany zostaje ot taki przeciętny luzak, który nieraz już sobie i innym skoczył. Twoim zadaniem jest doprowadzenie chłopaczyny przez jak największą ilość stopni lodowej wieży. Nie powinieneś jednak tego robić w sposób zwyczajny, bowiem we wspinaniu się na wyżyny niezwykle istotną rolę odgrywają combosy, polegające na przeskoczeniu jednocześnie więcej niż jednego poziomu. Musisz tylko znaleźć dłuższy kawałek kładki, rozpędzić się i skoczyć. Proste, nieprawdaż? Możesz co prawda posuwać się w sposób stereotypowy i nudny, stopień po stopniu, lecz po pewnym czasie ekran przesuwać się będzie coraz szybciej, a Ty wypadniesz poza jego zasięg i zginiesz. Rozwiązanie to jest stare i klasyczne, lecz działa niezwykle mobilizująco na gracza.

Oto zasadniczo cała istota gry w **Icy Tower**. Dochodzi do tego klimatyczna muzyczka, ciekawe komentarze („sweet!", „good!") po skutecznie wykonanych combosach. Grafika jest bajkowo kolorowa i również traktuje temat z przymrużeniem oka. Pokonując każde sto poziomów, ujrzysz niewielkie zmiany w wystroju wieży. **Icy Tower** to propozycja ciekawa, klasyczna, przykuwająca uwagę swą prostotą.

baRTeS

SCORCHED EARTH 3D

http://www.scorched3d.co.uk/

Scorched Earth – na to hasło zapewne starsi stażem gracze lekko się uśmiechną i zaczną wspominać „stare dobre czasy". Za to młodszym użytkownikom komputerów, zastanawiającym się o czym to ja tutaj piszę, może spodobać się oryginalny i trochę zatrważający tytuł tej gry. ***Scorch***, bowiem tak w skrócie nazywano ową grę, prezentowała prosty w swych zasadach schemat walk toczonych między załogami czołgów. Rzut z boku na wygenerowany losowo teren, pojazdy składające się z kilku pikseli i grupka graczy przed monitorem czekająca na swoją kolej, obmyślając jednocześnie, jaki kąt lufy i siła pocisku będą w danym momencie optymalne, to klasyczny obraz rozgrywki w oryginalnego ***Scorcha***. Nic dodać nic ująć: ***Scorch*** dla wielu graczy stanowił prapatkę wszystkich gier komputerowych.

W dobie „Terminatora 3", ***Dooma 3*** oraz poprawionej wersji „E.T.", nikogo nie powinno dziwić, że pojawił się remake gry, która stała się legendą, stojącą w jednym szeregu z Tetrisem. Twórcy Scorched Earth 3D postanowili w jak najmniejszym stopniu poprawiać ideał, za jakiego oryginalna wersja przez wielu jest uważana, i pozostawili wszystkie bronie w swej pierwotnej wersji. Rozszerzyli tylko o jeden wymiar teren działań, na jakim będzie Ci dane walczyć – to właściwie jedyna poprawka, odbijająca się oczywiście na ilości megaherców w wymaganiach sprzętowych. Jeżeli dawno temu grałeś w ***Scorcha***, to nie będziesz miał najmniejszych problemów z „przesiadką" na nową wersję. Za to pomoce, takie jak szkice trajektorii pocisków (gdy użyjesz dymnego pocisku śledzącego), ułatwią życie tym pancerniakom, którzy dopiero zaczynają przygodę z wirtualnymi czołgami.

Nietrudno dojść do wniosku, że nie mamy do czynienia ani z przełomem, ani z wielkim odkryciem. Jednak **Scorched Earth 3D**, podobnie jak swój szlachetny pierwowzór, ma w sobie to coś, co sprawia, że gra wciąga na długie godziny. Można przy niej powspominać stare czasy, kiedy to odgłosy PC Speakera stanowiły standardową oprawę dźwiękową. Klimat tamtych lat jest w tej kontynuacji mocno wyczuwalny, autorom udało się go w magiczny sposób zachować. Jeżeli z jakichkolwiek powodów nigdy nie było Ci jeszcze dane w ***Scorcha*** zagrać, to teraz nadszedł czas, aby nadrobić zaległości.

LLothar

DARK AGE OF CAMELOT: SHROUDED ISLES

Wyspy zanurzone w brytyjskiej mgle

Po wielkim sukcesie MMORPG **Dark Age of Camelot**, twórca programu – **Mythic Entertainment** – zdecydował się na wydanie rozszerzenia do gry noszącego nazwę **Shrouded Isles**. Świat Camelotu podzielony do tej pory na trzy bezustannie ścierające się w walce krainy Albionu, Hibernii i Midgardu, zyskał nowy wygląd, mieszkańców, lokacje do odkrycia oraz poprawki natury technicznej.

Beast

NOWI PRZY OKRĄGŁYM STOLE

Wraz z odkryciem zaginionych wysp, każda z istniejących w grze krain uzyskała dostęp do nowych ras. Tajemniczy lud zwany Iconnu zagościł w Albionie, drzewopodobni Sylvanie w Hibernii, a prehistoryczne stwory Valkyny w lodowym Midgardzie. Różnice polegają głównie na wyglądzie modeli postaci, co doskonale urozmaica znany graczom krajobraz. Wybór dostępnych profesji został poszerzony o jedną klasę wyspecjalizowaną w magii i jedną walczącą w zwarciu. Albion otrzymał nekromantę potrafiącego zmieniać swój kształt, a także władającego białą bronią Reavera. Z kolei baśniowa kraina Hibernii, królestwo magii i elfów, zyskała dostęp do Animisty kontrolującego moce natury; drugi nowoprzybyły to wprawiony w walce mag Valewalker. Natomiast do Midgardu dołączył Bonedancer i nieposkromiony Savage. Ten drugi to nieustraszony wojownik wytrenowany w walce wręcz, potrafiący przeznaczyć cząstkę własnej energii życiowej na wzmocnienie zdolności ofensywnych oraz bitewnych. Klasy **Shrouded Isles** dobrze wpasowały się do tych już wcześniej istniejących w grze, przy czym wprowadziły tak potrzebny powiew świeżości na polu bitwy. Postacie radzą sobie zarówno w grze pojedynczej, jak i grupowej, a ich różne zdolności, funkcje i strategie potęgują przyjemność czerpaną z codziennych rozgrywek.

KRÓLESTWO DLA OKA

W stosunku do poprzednich wersji gry, dodatek **Shrouded Isles** pozwala na korzystanie z dobrodziejstw poprawionego silnika graficznego. Z wielu wprowadzonych funkcji najciekawsze są odbijające się powierzchnie, realistyczna animacja wody, jak i cienie postaci. Także nowe, potężne tereny, stworzone od podstaw wyłącznie na potrzeby dodatku, zapierają dech w piersiach wyglądem i szczegółowością wykonania. Programistom, mimo zwiększenia ilości wyświetlanych wielokątów, udało się zoptymalizować liczbę klatek na sekundę. Płynność animacji w znacz-

ny sposób usprawniła walkę RvR (Realm vs Realm) oraz zmniejszyła lag podczas wielkich bitew odbywających się każdego dnia z udziałem setek graczy z całego świata.

GŁOSY Z PRZESZŁOŚCI

Grafika to nie koniec niespodzianek, które przygotował nam **Mythic**. Oprócz efektów wizualnych, zadbano także o te przeznaczone dla ucha. Wprowadzono nowatorski system „ambient music", losowo łączący kawałki muzyki w zupełnie nowe utwory. Multi-trackowy format zapisu pozwala na dobieranie kawałków dźwięków i odgrywanie ich podczas gry, dodając światu Camelotu życia oraz unikatowej atmosfery. Ponadto poszczególne kompozycje zostały przypisane do odpowiednich obszarów gry, czasu dnia, jak i decyzji, jakie podejmujesz podczas gry. Podróżując odnosi się wrażenie uczestniczenia w dobrze zrealizowanej ścieżce dźwiękowej z filmu. Wielkie brawa dla pomysłodawców!

Także interfejs doczekał się wielu poprawek. Doświadczenia graczy zebrane od czasu premiery gry pozwoliły na dopieszczenie małych niedogodności przy sterowaniu postacią i obsłudze podstawowych opcji. Poruszanie się oraz walka stały się jeszcze przyjemniejsze i łatwiejsze do opanowania. Warto także wspomnieć o udoskonaleniach w AI potworów spotykanych w grze. Otóż autorzy skusili się na implementację algorytmów uczących potwory, jak postępuje gracz i jakie strategie przyjmuje w walce, a nadto dołączyli losowy generator przedmiotów na kształt systemu znanego z ***Diablo***. Gama zachowań i sposobów interakcji Mobów (nazwa potwora w **DAoC**) wzrosła do tego stopnia, iż walka PvM jest często bardzo trudna do przewidzenia, zatem nieprzemyślane potyczki graczy z potworami należą do przeszłości.

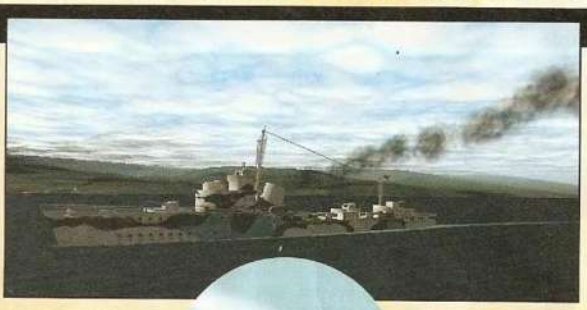
Dark Age of Camelot: Shrouded Isles jest obecnie jedną z najlepszych pozycji MMORPG na rynku. Unikatowe lochy, wiele sposobów rozwoju postaci i ciekawe questy gwarantują wiele godzin niezapomnianej zabawy. Dodając do tego nastrojową muzykę, współgrającą z przebiegiem akcji, otrzymujemy pełen obraz gry, której bez wątpienia warto poświęcić sporo czasu oraz 10 dolarów na utrzymanie postaci na serwerach i wspólne odkrywanie starożytnego świata Camelot. **Shrouded Isles** to zdecydowanie pozycja, obok której żaden szanujący się gracz cRPG ze stałym dostępem do internetu nie powinien przechodzić obojętnie. ❐

WSPÓLNY PODBÓJ PRZESTWORZY

Dotychczas na łamach Areny Online najczęściej opisywane programy należały do gatunku strzelanek FPP oraz gier MMORPG. Nie oznacza to jednak, że sieć została przez nie zdominowana – wyżej wymienione kategorie posiadają poważną konkurencję w postaci różnego rodzaju symulatorów.

Myślę, iż powinniśmy rozpocząć naszą analizę od poświęcenia kilku słów na zdefiniowanie pojęcia „symulator" w kontekście programów rozrywkowych, gdyż nader często jest ono mylone z pokrewnym gatunkiem zręcznościowek. Otóż, według słownika, symulacja jest to sztuczne odzwierciedlenie parametrów działania wybranej maszyny. Ideałem zatem byłaby stuprocentowa dokładność ukazania wszystkich danych związanych z nie tylko działaniem, ale i zachowaniem się danego urządzenia. Z tak zdefiniowanym dążeniem do realizmu w grach komputerowych bywa różnie. Tak się jednak szczęśliwie składa, iż wiele współczesnych programów posiada możliwość ustawienia poszczególnych parametrów, dzięki czemu gracz sam może zadecydować, czy ma ochotę poczuć się niczym prawdziwy pilot w niemalże rzeczywistych warunkach, czy też tylko pobawić się w strzelanie do wrogich maszyn. Warto zaakcentować, iż symulatory to nie tylko tematyka lotnicza, ale również kosmiczna, lądowa i morska. Rozpoczniemy mimo wszystko od przestworzy, gdyż tutaj oferta jest najszersza.

Diaz



PODNIEBNY BALET

Stopień skomplikowania, jaki towarzyszy pilotowaniu, stawia symulacje lotnicze na pierwszym miejscu jeśli chodzi o poziom trudności rozgrywania pojedynków z przeciwnikiem. Mam tu na myśli głównie konieczność perfekcyjnego opanowania zarówno joysticka (lub myszy) oraz znacznej liczby klawiszy. Nader prawdziwa zasada: „im nowszy samolot, tym bardziej skomplikowany" doskonale odzwierciedla się na klawiaturze komputerowej. Przykładowo latanie na maszynie śmigłowej oznacza opanowanie około czterdziestu do stu kombinacji klawiszy, podczas gdy okiełznanie odrzutowca i jego systemów uzbrojenia zwiększa tę liczbę nawet do trzystu. Ponadto mając na względzie charakter toczonych pojedynków, gracz musi myśleć „przestrzennie" – starcia są toczone nie tylko w poziomie, ale i pionie. Warto również zauważyć, iż podczas walki w tego typu grach nie ma mowy o uzupełnieniu broni, paliwa czy leczeniu ran. Zebrawszy te wszystkie elementy razem, wyraźnie widać, że piloci tworzą swoistą elitę nie tylko w rzeczywistości,ale także i w wirtualnych przestworzach. Sama dynamika rozgrywki, w znacznym stopniu zależy od realiów, w których dana gra została osadzona. Przykładowy „dogfight" z użyciem dwóch myśliwców zupełnie inaczej będzie wyglądał jeśli będą to stare dwupłaty bądź warbirdsy z lat czterdziestych, a inaczej w przypadku starcia współczesnych, nafaszerowanych elektroniką odrzutowców. W pierwszym przypadku, pole walki umożliwiające wejście na pozycję strzelecką posiada niewielkie rozmiary i zazwyczaj nie przekracza kilku kilometrów, a arsenał użyty do zestrzelenia wroga to broń lufowa. Na skutek tych okoliczności walka rozegra się na krótkich dystansach. Gdy jednak na pole walki wkraczają odrzutowce, to dzięki znacznej szybkości, radarowi oraz pociskom rakietowym odległość przy jakiej można już mówić o starciu sięga kilkudziesięciu kilometrów. Istotnym jest więc, aby podczas tworzenia gry jej autorzy pamiętali, iż w przestworzach nie mają prawa znaleźć się ściany ograniczające pole działania. Jedyny „ograniczniK" to rzecz jasna ziemia, która skutecznie powstrzymuje każdy źle pilotowany sprzęt latający.

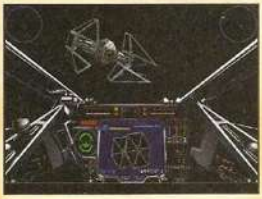
DOGFIGHT – RAJ DLA TWARDZIELI

Istotną zasadą, na którą kładzie się nacisk w walkach powietrznych w trybie multiplayerowym, jest wyrównanie szans pomiędzy każdym graczem, tak by zapobiec powstawaniu po stronie jednego z nich przewagi nie wynikającej z jego własnych umiejętności. Inaczej mówiąc, wszyscy użytkownicy latają na tych samych ustawieniach, aby zapobiec przekrętom w stylu „mój płatowiec spadł, gdy go przeciągnąłem, podczas gdy Twojemu to nie groziło". Na szczęście autorzy programów tak je konstruują, iż zazwyczaj ten problem nie ma racji

NIEŚMIERTELNE PTAKI

Mimo, iż ciągle pojawiają się nowe, doskonale wyglądające symulatory maszyn z okresu drugiej wojny światowej, *Warbirds* nadal pozostaje w czołówce najpopularniejszych symulatorów online. Co ciekawe, trzecia część gry nie została przyjęta z takim entuzjazmem jak jej poprzedniczka, mimo iż graficznie nie ustępuje konkurentom z innych produkcji. Z dostępnych danych wynika, iż w obecnej chwili triumfy święci wersja 2.77. Co jest tak istotnego, przyciągającego graczy do tego tytułu? Jednym słowem: róg obfitości. Otóż do dyspozycji graczy zostały przeznaczone czterdzieści trzy myśliwce i siedemnaście bombowców z lat czterdziestych. Wybór jest więc naprawdę imponujący, a pojedynki powietrzne to istny raj dla fanatyków uskrzydlonych koni mechanicznych. Doskonała grywalność w połączeniu z niewielkimi wymaganiami i dostępnością (grę można ściągnąć za darmo!) także przyczyniły się do jej sukcesu.

bytu. Jest jednak pewien szczegół, który ciężko obejść lub wprowadzić uniformizm. Otóż każdy posiada swój własny joystick, a jak wiadomo rynek z tym sprzętem jest bogaty w najróżniejsze konstrukcje. To z kolei prowadzi do swoistego wyścigu między graczami, mającego na celu zdobycie jak najlepszego sprzętu. Wiadomo bowiem, iż zawodnik z lepszym „dżojem" ma przewagę choćby dlatego, że jest w stanie skonfigurować większą liczbę klawiszy dostępnych pod palcami, przez co nie traci już czasu na wyszukiwanie ich na klawiaturze.



W obecnej chwili większość gier symulacyjnych przeznaczonych dla jednego gracza posiada dodatkową opcję multiplayerową, co biorąc po uwagę rozwój internetu nie powinno nikogo dziwić. Są jednak też i takie gry, które powstały głównie z myślą o sieciowaniu. Pierwszym programem zaliczanym do tej grupy był wydany w 1987 roku Air Warrior. Autorzy dumnie reklamowali swój produkt jako doskonałą symulację z wiernie odwzorowanymi właściwościami pilotażowymi, różnymi dla każdej z kilkunastu dostępnych maszyn. Można śmiało powiedzieć, że *AW* stała się tym dla symulacji, czym *Doom* dla gier FPP. Późniejsze tytuły, które również odcisnęły swe piętno i o których nie można zapominać, to wydany w tym samym roku *Ace 2* z charakterystycznym, poziomym podziałem ekranu, umożliwiającym pojedynek między dwoma odrzutowcami oraz *DogFight* z 1993 i *Dawn Patrol: Head to Head* z 1995 roku. Na szczególną uwagę zasługuje seria *Warbirds*, która doczekała się już trzeciej części. Jest to jedna z pierwszych i jak na razie nielicznych symulacji sieciowych rozgrywanych turniejowo, także przez naszych rodzimych graczy. Z symulacji kosmicznych niewątpliwie największą furorę zrobił *X-wing vs TIE-fighter*, którego pojawienie się w roku 1997 okazało się znaczącym wydarzeniem, zarówno dla fanów gwiezdnej sagi, jak i dla pozostałej części miłośników gier sieciowych tego typu.

ZIEMIA I WODA

Bardzo dziwnym, negatywnym zjawiskiem wśród gier online jest relatywnie słaba oferta wśród symulacji ukazujących prowadzenie pojazdów bądź symulujących sterowanie okrętami. Znakomita większość gier nawiązujących do tych tematyk to nic innego jak programy singleplayerowe, rozszerzone jedynie o opcję multiplayer. Nie przeszkadza to jednak sympatykom w tworzeniu klanów sieciowych, tak jak to ma miejsce przy okazji gier należących do innych gatunków. Na uwagę zasługują w tym miejscu gry z serii *Mechwarrior*, które stały się wielkim przebojem i skutecznie zaistniały w sieci. Jeszcze dalej próbowali się posunąć programiści z SSI, wypuszczając w 2002 roku grę *Silent Hunter 2*, w założeniu umożliwiającą nie tylko dowództwo nad pojedynczym U-Bootem, ale również współpracę z *Destroyer Command*. Niestety, jak to czasem z obietnicami producentów bywa, sprawa przycichła i oficjalny patch umożliwiający tak zaawansowaną i wciągającą grę nigdy nie wyszedł poza etap zapowiedzi. Jednak jeszcze nie wszystko stracone w tej tematyce, gdyż trwają właśnie prace nad podobną w założeniach grą *Enigma: Rising Tide*, której demo offline niedawno ukazało się na sieci. Gdy prace zostaną ukończone, to myślę, że rychło należy spodziewać się pojawienia sporej liczby graczy, podzielonych na wilcze stada i polujące na nie niszczyciele.

Zatem kto nie boi się wyzwań, a jeszcze nie próbował swoich sił w podniebnych akrobacjach i podwodnych manewrach, niech śmiało zajrzy do swojej ulubionej kafejki internetowej i zachęci obsługę do zaopatrzenia stanowisk w joysticki. W końcu wirtualne latanie w zespole daje o wiele więcej satysfakcji, niż działanie w pojedynkę. ❐

KRÓL REALIZMU

Symulatorem, który niewątpliwie należy do najbardziej oddających realizm działania współczesnego samolotu bojowego jest *Falcon 4.0*. Pilotaż i obsługa wirtualnego F-16, według wielu specjalistów (w tym i pilotów wojskowych) zostały uznane za najbardziej zbliżone do tego, jak rzecz ma miejsce w rzeczywistości. Instrukcja została zawarta w sporej książce, ale to jest jedynie wiedza teoretyczna i dopiero zacznijąc samodzielne misje można powiedzieć coś więcej o nauce latania. Systemy pokładowe i uzbrojenie zostały odwzorowane z dużą dokładnością, dzięki czemu misje w składzie trzech-czterech „szesnastek", prowadzonych przez tyłuż graczy, stanowią nie lada gratkę i niewiele różnią się od tych prawdziwych. Hardcorowi gracze, a jest ich niewątpliwie spora rzesza, mogą z sieci ściągać na bieżąco najnowsze mody, patche i dodatki, nierzadko jeszcze bardziej urealniające najdrobniejsze szczegóły. Ponadto na świecie istnieje wiele klanów zrzeszających wirtualnych pilotów, którzy każdy wolny moment wykorzystują na wspólne latanie. ❐

PRAWDZIWA

Taktyki do map Battlefield 1942 - część 2.

Druga cześć naszego przewodnika po mapach **Battlefield 1942** obejmuje pozostałe mapy. Są to: El Alamein, Gazala (Afryka), Berlin, Battle of the Boulge, Stalingrad (Europa) oraz Guadalcanal i Iwo Jima (Pacyfik). Na tym kończymy opis podstawowych map, ale wrócimy do tematu, gdy pojawi sie pakiet rozszerzający, wprowadzający nowe tereny pod sieciowe boje.

Dark Xenocide

BATTLE OF THE BULGE

AXIS:

Zadanie jest proste: zająć wszystkie flagi. Potężnym uderzeniem pancernym spychamy aliantów za rzekę, w pierwszej kolejności opanowując flagi na swoim brzegu. Kierunek natarcia to młyn i bunkier strzegący dalszego mostu. W tym czasie jednym czołgiem staramy się przekroczyć pierwszy most i zająć flagę. W razie silnego oporu piechoty i M10 należy wycofać się, pilnować mostu i własnej bazy. Reszta jednostek powinna ze wsparciem artylerii sforsować drugi most i zająć bazę wroga oraz rejon kościoła, by na końcu zająć się ostatnią flagą.

ALLIES:

Obrona mostów jest kluczowa, młyn i bunkier za rzeką najlepiej zostawić bez obrony. Pierwszy most przy bazie wroga zaminuj i obłóż ładunkami TNT,a do obrony wydziel M10 z kilkoma żołnierzami. Drugi most zablokować należy podobnie, minując i blokując przejazd ogniem Shermanów oraz Priesta. Piechota przeciwpancerna oraz inżynierzy to podstawa.

BERLIN

AXIS:

Walki są krwawe i chaotyczne, prym wiedzie piechota szturmowa. Najlepszym wyjściem jest zablokowanie natarcia Rosjan zaraz na początku i zamknięcie ich w strefie respawnu. Natychmiastowy szturm na bazę wroga przy użyciu granatów oraz zasadzka piechoty przeciwpancernej i czołgu, mająca na celu eliminację obu wrogich T34, są warunkami sukcesu. Opanowanie głównej ulicy oraz bocznego dojścia do bazy Rosjan zapewni ostateczne zwycięstwo.

ALLIES:

Szybkość ma znaczenie priorytetowe, w przeciwnym razie Niemcy po prostu zamkną sowieckie jednostki w kotle. Czołgi jak najszybciej muszą opuścić rejon startu i powinny zająć flagi najdalsze od własnej bazy. Piechota powinna uderzyć na najbliższą flagę. Najlepiej atakować z głównej drogi, korzystając z chwilowego zamieszania, jakie zrobi ostrzał będących w ruchu T34. Po zajęciu przez czołgi ostatnich flag, należy atakować wroga zarówno z bazy, jak i końca mapy.

GAZALA

AXIS:

Plan jest prosty: natarcie pancerne od flagi do flagi aż do opanowania rejonu bazy wroga. Lotnictwo myśliwskie powinno w pierwszej kolejności niszczyć wrogie samoloty i ochraniać własne jednostki. Ju87 powinno zająć się wrogimi maszynami na lotniskach oraz sprzętem pancernym. Systematyczne zajmowanie terenu zapewni zwycięstwo.

Piloci RAFu do maszyn!

ALLIES:

Wykorzystanie przewagi lotniczej jest kluczem do zwycięstwa. Maszyny z obu lotnisk, w tym B17, są wystarczającą siłą do zmiecenia natarcia lądowego przeciwnika. Pierwszą i drugą flagę należy zająć jak najszybciej, sprawny pilot zrobi to najlepiej lądując na chwilę blisko flag. Wykorzystanie nowego sprzętu z miasteczka oraz czołgów nadjeżdżających z bazy przechyli szalę zwycięstwa na naszą stronę. Zajmowanie flag po kolei jest logicznym scenariuszem, jednak można też skakać z samolotów na tyły wroga i przejmować jego flagi. Kluczowe są oba miasteczka, w których pojawia się sprzęt pancerny – miasta to priorytety naszego ataku, ich utrzymanie da więcej sprzętu, tak więc walki będą o wiele łatwiejsze.

EL ALAMEIN

AXIS:

Dwie najbliższe flagi zajmujesz Kubelwagenami. Natarcie pancerne kieruj poprzez wzgórza prosto na środkową flagę z działkiem AA. Klasyczny blitzkrieg jest tu najlepszym wyjściem z sytuacji. Tylko szybkie działanie może w tym przypadku zapewnić Tobie sukces. Wspierane przez AA oraz własne lotnictwo, czołgi uderzają na lotnisko Anglików. Ograniczenia wroga do jego bazy i blokowanie tego rejonu zapewni nam wygraną. Silne lotnictwo wroga może przysporzyć sporo problemów na otwartych terenach pustyni, dlatego też Luftwaffe musi przede wszystkim wywalczyć sobie nieograniczone panowanie w powietrzu, już od pierwszych minut walki. Ostrzał wrogiej bazy z południowych wzgórz za pomocą artylerii zdecydowanie pomoże osiągnąć cel i pozwoli na świętowanie kolejnego zwycięstwa nad przeważającymi siłami wroga.

ALLIES:

Wykorzystanie B17 i reszty dostępnych samolotów może skutecznie zatrzymać natarcie wroga. Niszcząc wrogie czołgi przenosisz ciężar walk w rejon bazy wroga. Bezustanne bombardowania lotniska i sprzętu pancernego zakończą walkę, zanim rozgorzeje ona na dobre. Jednoczesne natarcie na środkową flagę przy użyciu czołgów oraz zajęcie północnej przy pomocy Jeepa – da Tobie już wystarczającą przewagę nad przeciwnikiem. Pamiętać należy o fladze przy działku AA: jest to newralgiczny punkt, w którym napotkamy się z wrogim natarciem. Jeśli lotnictwo nie wypełniło swej roli, właśnie tam przyjdzie stoczyć najcięższe bitwy. Uważać trzeba też na ataki z tyłu naszej bazy i lotniska z kierunku południowego.

Stuka znalazł cel – ten B17 już nigdy nie wystartuje...

SIECIOWA WOJNA

GUADALCANAL

Wespe w akcji, lepiej nie znaleźć się tam, gdzie spadną pociski...

AXIS:

Typowa bitwa na Pacyfiku, w której podstawowym zadaniem jest zdobycie panowania w powietrzu. Przeciwnik dysponuje dodatkowo flotą, którą w razie potrzeby należy zneutralizować kombinowanymi atakami z ziemi i powietrza. Celem nadrzędnym jest wrogie lotnisko. Najpierw musimy zestrzelić wszystkie samoloty amerykańskie, później systematycznie niszczyć maszyny na pasie startowym, co praktycznie zapewni zwycięstwo. W tym czasie niczym nieskrępowane siły lądowe, przy wsparciu lotniczym, zajmą flagi jedna po drugiej.

ALLIES:

Kształt wyspy daje tylko niewielką przewagę wrogowi. Zniszczenie lotnictwa japońskiego oraz bombardowania bazy zniweluje możliwości jego ataków. Jednoczesne natarcie na flagi i zamknięcie wroga w bazie oznacza zwycięstwo. Można wykorzystać okręty do ostrzału flag na brzegu oraz samej bazy.

OPERATION MARKET GARDEN

Wóz nr. 080 wprowadza kontrolę startów na amerykańskim lotnisku.

AXIS:

Jednoznaczna przewaga pancerna pozornie powinna zapewnić łatwy sukces. Niestety przyjdzie za niego słono zapłacić: teren nam nie sprzyja, a do tego wrogie lotnictwo bezkarnie atakuje nasze jednostki. Obsadzenie działka AA przy dużym moście da częściową osłonę. Atak musi być błyskawiczny. Kubelwageny ze szturmowcami muszą opanować flagi przy mostach. Główne uderzenie pancerne najlepiej prowadzić przez mały most z kościołem jako cel główny. Następnie zajmujemy flagę w mieście. Początek rundy jest kluczowy: jeśli się nie przebijemy, czekają nas ciężkie i chaotyczne walki o każdą flagę. Dobrym pomysłem jest „zaparkowanie" czołgu na lotnisku wroga, najłatwiej dostać się tam od tyłu.

ALLIES:

Dysponujemy potężnym lotnictwem, które musi zniszczyć wrogie czołgi na mostach i podejściach do nich. Bombardowanie bazy wroga może szybko pozbawić go cennych czołgów. Jednak aby opanować sytuację, należy zablokować również mosty – minujemy je i na każdy wysyłamy po Shermanie z kościoła. Cała zabawa polega na tym, żeby być szybszym od Niemców. Najlepiej przećwiczyć to sobie mierząc czas (poznasz najszybsze drogi opanowania flag w pierwszym rzucie). Na pewno przydadzą się Jeepy z bazy. W razie wdarcia się wroga w rejon miasta, bronimy kościoła za wszelką cenę, by nie stracić dostępu do czołgów. Budynki sprzyjają zastawianiu pułapek na czołgi przez piechotę przeciwpancerną. Pamiętaj, że należy strzelać w tył czołgu!

IWO JIMA:

AXIS:

Nieprzyjaciel musi zdobyć wyspę. Obrona musi się skupiać wokół lotniska, którego utrata to pewna przegrana. Następnym kluczowym punktem są dwa bunkry i flagi nad plażą, na której na pewno wylądują wrodzy żołnierze. Drogę wiodącą od amerykańskiej flagi (tej, której nie możemy zająć na brzegu) bronimy przy użyciu czołgów i piechoty. Generalnie czekają dwa zadania: utrzymać lotnisko i bunkry (trzy flagi), oraz zniszczyć wrogi lotniskowiec. Misje to niełatwe, zatem musisz dobrze zaplanować swoje kolejne działania militarne i uważać na przemieszczające się wrogie jednostki.

ALLIES:

Celem numer jeden jest lotnisko. Należy dołożyć wszelkich starań by je zająć, tam bowiem stacjonuje wrogi sprzęt pancerny oraz lotnictwo. Lądujemy na krańcu wyspy skacząc z samolotu oraz na plaży. Z tej ostatniej prowadzimy natarcie czołgami oraz piechotą na lotnisko wroga, przy jednoczesnym wsparciu sił marynarki wojennej oraz lotnictwa marynarki. Z drugiej flagi przeprowadzamy systematyczne natarcia nękające wrogie bunkry. Po opanowaniu lotniska wykorzystujemy miażdżącą przewagę w sprzęcie i kończymy zabawę.

Wsparcie US NAVY w drodze, pancernik manewruje, by zająć pozycję do ostrzału.

Ciężkie walki w rejonie środkowej flagi; eksploduje Panzer IV.

STALINGRAD:

AXIS/ALLIES:

Taktyka jest praktycznie identyczna dla obu stron. Zajmujemy najbliższe flagi, jednocześnie starając się zająć środkową przy użyciu czołgów i piechoty. Najdalszą flagę staramy się zająć przy użyciu Jeepa/Kubelwagena. Najcięższe walki czekają w rejonie środkowej flagi, gdzie spotka się natarcie obu stron. Czołgi Axis muszą uważać na tory kolejowe, których zbyt szybkie pokonywanie może uszkodzić sprzęt. Obie strony powinny w pierwszej kolejności zniszczyć czołgi wroga, przy czym Rosjanom łatwiej zastawić pułapkę wśród budynków. Niemieccy czołgiści muszą ostrożnie posuwać się do przodu bądź liczyć, że piechota przeciwpancerna wykończy T34, zachodząc je od tyłu. Generalnie staramy się zamknąć wroga w bazie lub kontrolować dwie flagi i poczekać. ❐

ZAŚLUBINY

BATTLEFIELD 1942 – LOTNICTWO I FLOTA

W niniejszym artykule kontynuujemy opis sprzętu wojskowego dostępnego w grze **Battlefield 1942**. Ostatnim razem pokazaliśmy pojazdy związane z walką na lądzie. Tym razem natomiast przechodzimy do opisu lotnictwa i marynarki wojennej, obecnej wśród armii zaangażowanych w wirtualną wojnę. Mamy nadzieję, że zawarte poniżej informacje pomogą Wam w grze.

Diaz

LOTNICTWO

P-51 D Mustang
Amerykański samolot myśliwski, który dał się we znaki przeciwnikom na wszystkich frontach. Dobra szybkość, doskonała zwrotność i znaczne uzbrojenie czynią z niego idealną maszynę do zabijania. Gracz, pilotujący Mustanga stanowi dobre wsparcie dla własnych oddziałów, zarówno przy zdobywaniu przewagi powietrznej, jak i przy atakach na cele naziemne.

SBD-6 Dauntless
Podczas Bitwy o Midway to właśnie tego typu samoloty przyczyniły się do pogromu floty japońskiej. Te lekkie bombowce nurkujące przeznaczone do nagłych ataków na wroga w grze dodatkowo stały się nosicielami torped, dzięki którym można zdobyć przewagę na oceanie. Drugi członek załogi – tylny strzelec – może odeprzeć wrogie myśliwce; nie jest to zwrotny samolot, jego opancerzenie też nie jest najwspanialsze, jednak w walkach na Pacyfiku okazuje się niezastąpiony.

B-17 „Flying Fortress"
Bombowce tego typu wykonywały naloty dywanowe na cele znajdujące się w rękach Niemców, Włochów czy Japończyków. Silnie uzbrojony w kilka stanowisk broni maszynowej, stanowił prawdziwą, latającą fortecę. W **Battlefield 1942** jest to największy samolot dostępny do pilotażu. Jego załogę stanowią trzy osoby: pilot i dwóch strzelców. Wprawdzie słaba zwrotność dyskwalifikuje go do walki kołowej (przez co myśliwce są dla niego zagrożeniem), ale moc niszcząca zrzucanych bomb rekompensuje to w zupełności.

F4U Corsair
Dla US Navy był tym, czym Mustang dla USAF: doskonałym myśliwcem, mającym zapewnić przewagę powietrzną. I w istocie pojawienie się Korsarzy było gwoździem do trumny lotnictwa japońskiego. Jego doskonałe parametry spowodowały, iż używany był jeszcze w kilku konfliktach po 1945 roku. Jeśli Twoi wrogowie nękają Cię z powietrza, a obrona przeciwlotnicza nie jest w stanie się z tym uporać, to tylko Corsair może rozwiązać ten problem.

Spitfire Mk Vb
A oto kolejna legenda z lat wojny – samolot, który zlemał potęgę Luftwaffe w 1940 roku nad wyspami brytyjskimi. Znakomita zwrotność i silne uzbrojenie są jego atutami w walce powietrznej z każdym myśliwcem, a dzięki podwieszonym bombom można wykonywać nim śmiałych ataków na cele naziemne. Brytyjczycy i ich sojusznicy używali jego odmian Spitfire'a przez całą wojnę i jeszcze kilkanaście lat po niej.

BF 109e
Czyli stary, poczciwy Messerschmitt 109. Skrót BF oznacza, iż samolot wyprodukowany był na początku wojny w Zakładach Lotniczych III Rzeszy. Wprawiony w boju pilot może podczas gry wyrządzić nim wiele szkód w oddziałach wroga. Nie musi przy tym obawiać się zbytnio zestrzelenia przez wrogie myśliwce, bowiem BF 109e to samolot szybki i zwrotny. Konkurentami w grze są doskonałe Spitfire i Jak-9.

Ju 87B Stuka
Bombowiec nurkujący, który ponuro zapisał się na kartach historii podbitych państw w trakcie blitzkriegu. O ile w walce „powietrze – ziemia" jest znakomity, o tyle lepiej unikać nim spotkań z wrogimi myśliwcami, gdyż mimo tylnego strzelca stanowi on łatwy łup.

A6M Zero
Zwany również Zeke – myśliwiec, który powodował uczucie strachu wśród alianckich pilotów walczących na Dalekim Wschodzie. Zeke nie jest dobrze opancerzony, ale przez to zyskuje lekkość. Szybkość i łatwość pilotażu przypadnie do gustu każdemu z graczy.

D3A1 Val
Samolot o nie najnowszej już konstrukcji, ale początkowe sukcesy armii cesarza Hirohito były w dużej mierze jego zasługa. Maszyna ta w grze nadaje się do każdego rodzaju ataku powietrznego na cele naziemne lub nawodne, mimo że opancerzeniem zdaje się nie dorównywać, ani Ju-87, ani Dauntlessowi. Tylny strzelec ma za zadanie chronić przed atakami myśliwców.

Jak-9
Jedyny przedstawiciel lotnictwa Armii Czerwonej. Po konstrukcji tej maszyny od razu widać myśl dominującą przy jego tworzeniu: lekki, zwrotny, ale dobrze uzbrojony myśliwiec, będący w stanie nawiązać walkę z przeciwnikiem w powietrzu i w razie potrzeby na ziemi. I taki właśnie jest w grze.

Z BRONIĄ

FLOTA

LCVP Higgins Boat

Niewielka łódź desantowa, umożliwiająca przetransportowanie piechoty z okrętów na plaże. Gracz wykorzystując jej zwrotność i szybkość może polować na wrogie barki, a następnie niszczyć je za pomocą karabinu maszynowego .

USN Gato Class

W latach 1941-43 wyprodukowano łącznie 77 jednostek tego typu, co dobrze świadczy o jakości tej konstrukcji. Limit zanurzenia wynosił 95 metrów, ale wielu kapitanów „schodziło" jeszcze niżej. Drużyna posiadająca okręt podwodny może skutecznie blokować flotę wroga. Największym mankamentem jest niewielka ilość tlenu na pokładzie, toteż pierwsze ataki muszą być na tyle skuteczne, by móc się później bezpiecznie wynurzyć.

USN Fletcher Class

Produkowane od 1941 roku, niszczyciele tej klasy nie miały żadnych limitów odnośnie wielkości i uzbrojenia, toteż konstruktorzy stworzyli doskonały okręt przeznaczony do eskorty lotniskowców i pancerników. Działa kalibru 127 mm, stanowiące artylerię główną, doskonale nadają się do walki przeciwko mniejszym okrętom, a bomby głębinowe na jego pokładzie są skutecznym narzędziem w walce z zanurzonymi łodziami podwodnymi.

USS Enterprise

Amerykański lotniskowiec, który brał udział w przełomowej bitwie o Midway, gdzie zresztą niezle oberwał. W grze okręty tej klasy, mimo złego uzbrojenia artyleryjskiego, stanowią doskonałe zaplecze dla własnych wojsk, choćby ze względu na stacjonujące na nich samoloty. Duże zanurzenie i niewielka zwrotność przeszkadzają w operowaniu blisko wybrzeży.

HMS Prince of Wales (U.K.)

Brytyjski pancernik, który zasłynął przetrwaniem pojedynku z niemieckim Bismarckiem, lecz uległ w walce z japońskimi samolotami (zatopiły go 10.12.1941r.). Miał 227 metrów długości, a jego artylerię główną stanowiło dziesięć dział kalibru 356 mm. W grze ustępuje on nieznacznie potędze Yamato, ale nie na tyle, by było to bardzo odczuwalne. Zatopienie tego kolosa nie jest łatwym zadaniem.

IJN Shokaku Class Z

Z lotniskowca tej klasy i o tej nazwie startowały samoloty atakujące Pearl Harbour w grudniu 1941 roku. Dzięki jego rozmiarom można ten okręt wykorzystać w pewien szczególny sposób: otóż gdy nie ma szans na uniknięcie wykrycia, można staranować nim niszczyciel lub okręt podwodny. Wprawdzie kadłub zostanie nieco uszkodzony, ale chyba czasem warto zaryzykować taką akcję.

IJN Yamato

Ten największy pancernik w dziejach ludzkości był postrachem mórz i oceanów, podobnie jak niemiecki Bismarck. W walce na morzu nie miał sobie równych, toteż do jego zniszczenia Amerykanie użyli lotnictwa. Yamato dysponuje siłą ognia umożliwiającą zniszczenie każdego celu w grze, a piechota wspierana jego artylerią ma większe szanse na zajęcie punktów kontrolnych bez strat własnych.

IJN Akizuki Class

Niszczyciele te projektowano z myślą o eskorcie lotniskowców, toteż otrzymały one stosunkowo silne uzbrojenie artyleryjskie w postaci armat kalibru 100 mm o znacznej szybkostrzelności. W Battlefield 1942, wraz z Fletcherem, to dwie jednostki nawodne zdolne tropić zanurzone okręty podwodne. Jednak w obu przypadkach poważnym mankamentem jest brak broni torpedowej.

U-Boat Type VII C

Ta niemiecka łódź podwodna należy do najpopularniejszego typu okrętów wchodzących w skład Kriegsmarine. To oręż, który skutecznie utrudniał żeglugę statkom alianckim – strach przed storpedowaniem tworzył wśród marynarzy ponure legendy na temat U-Bootów i ich załóg. W grze sprawa ma się podobnie, gdyż właściwe użycie tego typu uzbrojenia na tak małych mapach osiągalne jest jedynie dla doświadczonych graczy.

Dai-Hatsu 14M

Japońska barka desantowa, podobnie jak jej amerykański odpowiednik, nadaje się nie tylko do transportu wojska, ale również do niewielkich pojedynków strzeleckich. O ile sternik w LCVP nie jest zabezpieczony przed bezpośrednim ostrzałem, o tyle tu posiada on obudowaną sterówkę. Istotną wadą jest mała stabilność łodzi. ❑

SKANDAL W MMORPG

czyli, smutna historia nabywcy Neocrona

Żeby móc zasiąść do gry MMOG, potencjalny kandydat do grania musi spełnić kilka istotnych wymagań. Po pierwsze powinien posiadać stały dostęp do internetu, musi dobrze znać język angielski, mieć silny sprzęt, spore pieniądze na abonament oraz kartę kredytową. Tak więc już w przedbiegach odpada znaczna część braci komputerowej.

baRTeS

W ekstremalnych przypadkach, takich jak omawiany w niniejszym tekście, dochodzą jeszcze wymagania natury społecznej i charakterologicznej, bowiem przyda się dodatkowo mnóstwo wolnego czasu, upór, determinacja i żelazne nerwy. A to wszystko jeszcze bardziej zawęża grono uczestników zabawy. Przykładem wdusza-nia gier MMORPG w głęboką niszę jest **Neocron**, na którego szykowałem się już od dawna. Gdy zatem dzieło firmy **Reaktor** trafiło na półki sklepowe, z niecierpliwością oczekiwałem momentu, w którym tytuł ten zawita w redakcji i będę mógł spędzić długie, zimowe wieczory w cyberpunkowym świecie. Co prawda od części znajomych słyszałem opinie, że gra ta w fazie beta była mocno „zbugowana", jednak brałem poprawkę na fakt, iż to jedynie beta, a do oficjalnej premiery wszelkie problemy znikną niczym w Sylwestra szampan ze sklepów monopolowych.

KTO ZA TO PŁACI?...

... Społeczeństwo! Pierwszego uczucia zażenowania doznałem, gdy zobaczyłem cenę detaliczną **Neocrona**. O ile jeszcze w sklepach można było dostać tę grę za niecałe 100 zł (co i tak jest dużo, jak na grę MMORPG wymagającą płacenia abonamentu), to w wysyłkowym sklepie na www.cenega.pl zapłacisz aż 129.90zł! To już, moim zdaniem, jakby zbyt wiele, zważywszy na to, iż w zachodnich sklepach można **Neocrona** nabyć za przeciętną cenę 29.90 $ (a jak dobrze poszukasz, to trafi się sklep oferujący tę grę za jedyne 23 $). Rachunek jest prosty: jeśli weźmiemy kurs walut w NBP na dzień 6 lutego 2003, przy przeliczniku 3,86 złotych za dolara amerykańskiego, to wychodzi na to, iż reszta świata płaci mniej za te grę, niż Polacy – w przeliczeniu dokładnie 115,75 zł!

A MOŻE BYĆ TAK PIĘKNIE?

Neocron zwrócił moją uwagę pomysłem na fabułę i klimatem rozgrywki. Jeśli więc nie uda Ci się tej gry uruchomić, stracisz okazję do poznania tajemnic i uroków postnuklearnego świata z dwudziestego ósmego wieku. W grze przenosisz się do końca trzeciego milenium i dowiadujesz się, iż blisko sześćset lat wcześniej Ziemię ogarnął nuklearny konflikt między Federation of The Free World (Federacja Wolnego Świata) i Imperium Chińskim. Wojna pozostawiła po sobie wyjałowione pustynie, skażone tereny i mnóstwo zmutowanych potworów grasujących po bezludnych terytoriach.

Ludzie spędzają większość swego czasu w zamkniętych miastach-molochach, takich jak tytułowy Neocron. Wchodząc w cyberpunkowy świat **Neocrona**, wybierasz postać spośród czterech dostępnych klas – Private Eye, Psi-monk, Gentank, Spy – i dobierasz dla niej profesję oraz indywidualne umiejętności z 40 obecnych. Nadto musisz wybrać frakcję, do której będziesz należał – jest ich kilkanaście i poznanie relacji między nimi stanowi receptę na sukces.

Bazą w Neocronie jest Twoje mieszkanie. Stąd między innymi przyjmować będziesz zadania do wykonania, na przykład misje, w których walczyć trzeba z potworami lub dostarczyć pewne przedmioty z jednej części miasta do drugiej. Jeśli zdobędziesz mnóstwo pieniędzy, będziesz mógł nabyć pojazdy, takie jak czołg lub motocykl-poduszkowiec. Chętni mogą brać udział w bojach o nazwie „holomatch".

Neocron posiada zatem elementy, które powodują, iż warto spróbować swych sił w tej grze. Mnie „rzutem na taśmę" udało się w końcu program uruchomić i o ile nic nie przewidzianego się nie wydarzy, moje wrażenia z gry opiszę w przyszłym numerze.

MÓJ SPOSÓB NA URUCHOMIENIE GRY

Z FTP producenta ściągnij patche od numeru #160 do #168. Wykasuj patche numer #158 i #159, następnie podmień defaultowy launcher na ten obecny na FTP **Reakktora**. Włącz nowego launchera – ściągnie on na nowo brakujące łatki (#158, #159) i zaakceptuje wszystkie pozostałe. Zrestartuj launchera – program wykryje, że jest to nowa wersja Neoc-ronlauncher.exe i jeszcze raz zweryfikuje patche. Być może restart trzeba będzie kilkakrotnie powtórzyć, aż wszystko zaskoczy i launcher wyświetli napis „Client is ready". Wtedy wreszcie wejdziesz do gry.

Forum na www.neocron.com może się okazać bardzo pomocne.

Polski gracz ma zatem wszelkie prawo oczekiwać specjalnego traktowania, promocji, dodatkowych gadżetów, obszernych instrukcji. Nic z tego! No chyba, że za atrakcję uznamy to, iż **Cenega** w ramach wspaniałomyślnej promocji oferowała rozszerzenie okresu darmowego grania z czterech do sześciu tygodni, jeśli tylko zarejestrowałeś się przed 18 stycznia 2003 r. A co mają zrobić ci, którzy konto w grze założyli po tym terminie? Ano nic – cieszyć się, gdyż... nadal można grać sześć tygodni za darmo. To tyle w temacie promocji rodem z hipermarketów.

PO OMACKU

Na tym, niestety, w miarę pozytywne zaskoczenia się kończą. W odstępie wprawić może odbiorcę to, że mimo ponad stu wydanych złotówek, nie otrzymał od dystrybutora instrukcji, że nie wspomnę o poradniku lub innych prezentach. W pudełku poza płytami do gry nie ma nic pożytecznego – w polskim słowniku trudno znaleźć słowa zdolne do opisania takiej

ZDANIEM CENEGI

Wszystkie problemy i subtelne niedopatrzenia, jakie wychwyciłem przy okazji wydania **Neocrona** na Polskę, natychmiast postanowiłem zasygnalizować naszemu dystrybutorowi, czyli **Cenedze**. Poruszyłem kwestię braku instrukcji, problemów z patchami oraz „przekrętu" z darmowym okresem grania. Od PR-a **Cenegi** otrzymałem obietnicę szybkiej odpowiedzi na wszystkie zarzuty. Jednak, mimo iż bezzwłocznie napisałem doń maila, gdzie jeszcze raz wylistowałem wszelkie zauważone problemy, niestety nie otrzymałem odpowiedzi z oficjalnym stanowiskiem dystrybutora.

Natomiast pomocą posłużył mi przedstawiciel działu pomocy technicznej, który potwierdził, iż problemy z patchami faktycznie występują, po czym podesłał mi swój własny przepis na rozwiązanie problemu, oparty na jego korespondencji z **Reakktorem**.

CYTAT MIESIĄCA

O wadliwym patchu numer 135 (numer ten jest nieobecny w wersji dystrybuowanej w Polsce, co może powodować, iż posiadasz niewłaściwą wersję launchera):

Naprawiliśmy tego buga kilka tygodni temu, umieszczając nowy patch numer #135 na serwerze. To jest pierwszy działający patch, który od samego początku zapewni obecność właściwego launchera Neocronlaucher.exe.

Niestety dwa tygodnie temu, ktoś chciał ułatwić graczom ściąganie patchy i wrzucił wszystkie „latki" na naszego FTP-a, ale dał złą (starą) wersję patcha z numerem #135.

Daniel „CoDi" Ludwig
Neocron Development Team
REAKKTOR.COM

arogancji i lekceważenia klienta ze strony wydawców. Za to na odwrocie okładki widnieje intrygująca notka informująca: instrukcję możesz sobie... ściągnąć ze strony internetowej **Cenegi**. Tymczasem mało, że jest to plik o niebagatelnej pojemności 29 MB, to jeszcze nie zadano sobie trudu tłumaczenia tekstu (instrukcja jest po angielsku) – to tak z wyrazami szacunku od ludzi odpowiedzialnych za dystrybucję gry.

Załóżmy jednak, że (podobnie jak mnie) Ciebie też te drobniutkie wpadki nie zniechęciły do grania. Zaczynamy zatem od rejestracji, która nosi znamiona „Latającego Cyrku" Monty Pythona. Po pierwsze okazuje się, że aby zacząć okres DARMOWEGO grania musisz wypełnić formularz, w którym żąda się od Ciebie podania danych z karty kredytowej celem przyszłego uiszczania opłaty. Tylko po co, skoro duża część graczy wycofa się nim opłaty się rozpoczną? Po drugie, dane przy rejestracji konta w grze muszą być takie same, jak dane właściciela karty (tu także nie wiem, co to ma na celu). Jednak szczytem absurdu okazuje się opcja opłat dokonywanych w inny sposób, niż kartą kredytową: otóż wpłaty gotówką są możliwe, lecz aby rozpocząć okres darmowego grania musisz wpierw zapłacić 6,95$. Na tym etapie pozostaje już tylko rechotać do rozpuku i oczekiwać dalszych smaczków. A zapewniam, że będą Ci one dane.

NIE UMIEM SZYĆ ŁATEK

Jeśli jesteś wystarczająco zdeterminowany i przebrnąłeś przez rejestrację, to właśnie dotarłeś do etapu, gdy teoretycznie pora wreszcie odpalić grę. Początkowy szok: czeka na Ciebie ponad dwadzieścia patchy do ściągnięcia. Jeśli spróbujesz pójść na łatwiznę i zaczniesz ściągać je automatycznie (a nie ręcznie z serwera **Reakktora**), to nastaw się na całonocne czuwanie przy komputerze. „No dobrze, patche w końcu już ściągnięte – teraz chyba już zagram"', pomyślisz. Nie rób sobie nadziei – nie zagrasz, gdyż patche są wadliwe. Dopiero tutaj zaczyna się karuzela: instalować ręcznie, czy automatycznie? Wyrzucić patch numer 159, żeby 160 zechciał zadziałać? A może reinstalować grę albo podmienić launchera? Ściągać wszystkie patche z FTP producenta czy tylko ich część? Sposobów jest mnóstwo, lecz większość nieskuteczna. Droga do znalezienia rozwiązania jest długa, ciernista i frustrująca; odszukanie jej może Ci zająć dobę albo kilka dni, a najpewniej po prostu zechcesz sobie tę grę odpuścić, żałując wydanych pieniędzy i psiocząc, że nie po raz pierwszy graczy traktuje się jak bezmyślny motłoch, na którym można bezkarnie żerować. Miłej zabawy! ❐

Alternatywne formy zapłaty za *Neocrona* – teatr absurdu

POZYTYWNE WYZIEWY Z REAKKTORA

Gdzież szukać rozwiązań, jak nie u samego źródła? Postanowiłem zatem sprawdzić, jak spiszą się wydawcy oraz producenci, gdy przyjdzie im rozwiązać problemy z uruchomieniem **Neocrona**.

Wydawca – CDV

Na stronie internetowej wydawcy znajdziesz odsyłacz do problemów technicznych. Najpierw poproszony jesteś o wypełnienie bardzo długiego formularza dotyczącego Twojego sprzętu nim wreszcie będziesz mógł zadać nurtujące Ciebie pytanie. A w zamian zyskujesz automatyczną odpowiedź następującej treści:

„Przy pomocy tej automatycznie wygenerowanej odpowiedzi, dajemy Ci szanse otrzymania informacji na temat naszych produktów także podczas wakacji. Zatem oferujemy Ci FAQ pod adresami podanymi poniżej (...) Oczywiście na Twojego maila odpowiemy jak najszybciej".

Minęły prawie dwie doby od mojego maila i nic. Zatem dziękuje za taką szybkość. Dla wydawców za „customer's support" ocena niedostateczna z wykrzyknikiem!

Autorzy – Reakktor

Dzięki uprzejmości Andrzeja Ściuby z działu technicznego **Cenegi**, otrzymałem treść maila, w którym **Reakktor** podaje własny przepis na usunięcie problemów. List ostatecznie okazał się bardzo pomocny.

www.cenega.pl – tylko tutaj znajdziesz instrukcję do gry

CZTERY SPOSOBY NA WADLIWE WYROBY

Oto kilka propozycji rozwiązania problemów z **Neocronem** zasugerowanych przez podirytowanych użytkowników forum http://www.neocron.com

1. Wykasuj patche numer #159 i #160 (Sprawdziłem: nie działa).
2. Odinstaluj całego **Neocrona** i ściągnij patche prosto z FTP.
3. Wykasuj tylko małe patche poprzedzające #160 (numer #158 i #159), zostawiając jednak #160. (Sprawdziłem: nie działa, bowiem launcher i tak automatycznie próbuje ściągać te mniejsze patche).
4. Jeśli pojawi się „checksum error" – całkowicie odinstaluj **Neocrona** używając panelu sterowania (dodaj/usuń programy), ściągnij wszystkie patche poza #159, włącz launchera (musi być to ten ulepszony).

O CZYM SIĘ MÓWI

Matrix - wymiana graczy

Czołowy szwedzki klan Matrix zmienił swój skład. Z zespołu odeszli: Kulspruta, rvd oraz zad. Obecny skład klanu przedstawia się następująco: Legenden, bulletproof, cyphoneR, SpawN, ScreaM. Klan Matrix wygrał ostatnio Swedish Champion Cup. Zobaczymy, jak będzie im szło w nowym składzie.

OMGI i Lemmingi

Kilka tygodni temu do czołowego brytyjskiego klanu Online Multiplayer Gaming dołączyła dywizja RtCW. Jeden z lepszych brytyjskich klanów – Lemmings – postanowił połączyć siły z klanem OMG. Wynikiem tego jest dywizja omg.rtcw. Wkrótce pierwsze mecze pod nową banderą.

CPL - and the winner is...

Podczas finałów CPL, które rozegrały się przed świetami Bożego Narodzenia, wygrał klan 3D, który zgarnął 30000 $. Drugie miejsce zajął klan GoL (20000 $), a trzecie miejsce – Schroet Kommando (12500 $). Ciekawe, kiedy w Polsce będą takie sumy do zgarnięcia...

CS 1.6 beta

W sieci znaleźć już można pierwszą betę nowej wersji CSa o numerku 1.6. Nowości wyglądają następująco: dodać można nowe bronie (Galil, Famas), tarczę balistyczną, nowe mapy (oraz poprawioną de_aztec). Już wkrótce wydana zostanie pełna wersja. Trzymamy rękę na pulsie i będziemy informować Was na bieżąco o rozwoju prac.

Nowa wersja Eternal Arena

W internecie pojawiła się nowa wersja moda do Quake'a 3 – Eternal Arena. W wersji 6.0 dodano nowe tryby: Whore, Carnage, Rocket Duel, Blood Lust, Survival. Mod można pobrać z www.eternalarena.com/ea

Czterej królowie powracają

Znany na całym świecie brytyjski klan FourKings powraca. Na ich stronie możecie znaleźć film z turnieju Intel Masters. W filmie pokazano finały w RtCW, oraz to, co działo się podczas nocnych rozgrywek. Film znajdziecie na stronie: www.four-kings.com

exile

E-SPORT

„Jako sędzia staram się unikać stronniczości, ale nie kryję, że zawsze milej patrzy się na polskie klany i flagę."

Z Bartłomiejem „NoOne" Kowalskim – administratorem Clan Base – rozmawia Dark Xenocide

Czy mógłbyś naświetlić nam pokrótce, czym się zajmujesz w sieci?

W sieci zajmuję się głównie grami online, a w szczególności grami FPP. Jestem czynnym członkiem klanu RtCW [Poison], jak również redaktorem portalu www.rtcw.hive.pl> Od około roku jestem również członkiem gaming community www.clanbase.com, która zajmuje się promowaniem, organizacją wielu imprez, pucharów w różnych grach, zaczynając od *Counter Strike*, a kończąc na *FIFA 2003*.

Czym w zasadzie jest Clan Base?

Clanbase jest organizacją niekomercyjną, która ma na celu zrzeszenie setek klanów, graczy z całej Europy, w celu partycypacji w różnego rodzaju ligach, meczach, pucharach. W clanbase istnieje cały system pucharowy. Z reguły każdego roku odbywają się dwa puchary – Wiosenny oraz Jesienny – w skład których wchodzą dwie poddywizje Eurocup oraz OpenCup. Ta pierwsza jest to dywizja zrzeszająca najlepszych, klany uczestniczące w tym pucharze są wybierane w toku długich dyskusji pomiędzy sędziami i organizatorami. Jest to swoista „śmietanka" e-sportu. Clanbase organizuje jednak nie tylko turnieje sieciowe: co pół roku odbywają się też ogromne „LANparties", zlokalizowane w Holandii (siedziba zarządu CB). W tym roku impreza ta odbędzie się w lipcu w miejscowości Hengelo, w przepięknie zorganizowanym ośrodku o nazwie Drome, mieszczącym 150 miejsc do grania.

Na czym polegają Twoje obowiązki w CB?

Aktualnie zajmuje się dwoma pucharami, oba w dywizji gry „Return to Castle Wolfenstein". Są to Wiosenny Open Cup oraz NationsCup, który obejmuje wszystkie państwa zaproszone do udziału w pucharze Europy. Dobrane składy są zawsze zbiorem najlepszych zawodników występujących w różnych klanach. Muszę też przyznać, iż te mecze dostarczają wiele radości z ich prowadzenia – zawsze towarzyszy im duża liczba fanów, komentatorów radiowych, transmisji in-game TV. Moja praca aktualnie polega na nadzorowaniu pracy obydwu pucharów: określam ustawienia, na jakich można grać (Punkbuster), dobieram skład arbitrów, pisze sprawozdania z ligi, administruję i nadzoruję przebieg niektórych spotkań, rozstrzygam częste konflikty międzyklanowe.

Porozmawiajmy o hierarchii w CB: jakie miejsce zajmujesz w odniesieniu do innych adminów? Jak współdziałacie? A może w ogóle nie macie styczności ze sobą?

Powiem tak: jestem na najniższym stopniu drabiny CB, ale jednocześnie dostatecznie wysoko, by mieć kontrolę nad wieloma rzeczami. Niedawno przeskoczyłem dość istotny próg przejścia od zwykłego admina jakiejś gry, do „Clanbase Staff", czyli do grona ludzi zajmujących się wyglądem oraz merytorycznym przygotowaniem serwisu. Główni nadzorujący (supervisors) mają wspólne forum na www.clanbase.com oraz wspólny kanał irc na sieci Quakenet. Oprócz tego każda gra także posiada swoje forum adminów, oraz swój kanał na sieci irc. Takiego precyzyjnego zorganizowania można naprawdę tylko pozazdrościć.

Czy jako Polak starasz się promować grę polskich klanów w CB ?

Jako sędzia staram się unikać stronniczości, ale nie kryję, że zawsze milej patrzy się na polskie klany i flagę. Mogę jedynie spróbować zachęcić wszystkich graczy, którzy są jakoś niezdecydowani, a mają szanse grania po sieci (co jak wiadomo w naszym kraju nie jest tak proste i tanie), żeby spróbowali dołączyć do graczy zrzeszonych. Grając razem przeżywa się naprawdę wspaniałe, niezapomniane chwile.

Dziękuje za miłą rozmowę i życze powodzenia, zarówno w graniu, jak i w Twojej pracy w ramach CB.

Ja też dziękuję.

Sound BLASTER

AUDIGY 2

WYBRANA PRZEZ PRODUCENTÓW GIER – UWIELBIANA PRZEZ GRACZY

Paris-Dakar™ Rally
Supports Creative EAX ADVANCED HD
Secret Service: In Harm's Way
Supports Creative EAX ADVANCED HD
Shadow Force: Razor Unit™
Supports Creative EAX ADVANCED HD
Mafia™
Supports Creative EAX ADVANCED HD
Neverwinter Nights™
Supports Creative EAX ADVANCED HD
Grand Theft Auto® III
Supports Creative EAX ADVANCED HD
Soldier of Fortune® II: Double Helix
Supports Creative EAX ADVANCED HD
Hitman 2 Silent Assassin™
Supports Creative EAX ADVANCED HD
Unreal® Tournament 2003
Supports Creative EAX ADVANCED HD
Star Wars® Jedi Knight® II – Jedi Outcast™
Supports Creative EAX ADVANCED HD

Sound BLASTER 24-bit ADVANCED HD
192kHz/106dB SNR

LUCASFILM THX

EAX ADVANCED HD

Czekając na pojawienie się wroga usłyszałem dochodzący zza mnie odgłos kroków, odwróciłem się – był mój, dzięki niesamowitej szczegółowości efektów dźwiękowych zapewnionych przez technologię EAX ADVANCED HD i przestrzennemu dźwiękowi w systemie 6.1 obsługiwanymi przez kartę dźwiękową Sound Blaster Audigy 2. Ta w pełni 24-bitowa karta uzyskała certyfikat THX potwierdzający jej zgodność z najnowszym, najbardziej dynamicznym i realistycznym standardem dźwięku przestrzennego w systemie 6.1 a stosowanym w filmach Dolby Digital® EX. Niespotykany dotychczas poziom realizmu dźwięku w setkach gier komputerowych zapewni, że na Twoim monitorze nie pokaże się już szybko przygnębiający napis „game over"...

CREATIVE

Creative Labs Sp z o.o.,
02-708 Warszawa,
ul. Bzowa 21,
tel.: +22 853 02 66,
e-mail: info@creative.pl,
pomoc techniczna:
tel.: 00 800 353 12 29
(koszt połączenia – 1 impuls),
e-mail: support@europe.creative.com

www.europe.creative.com/audigy2

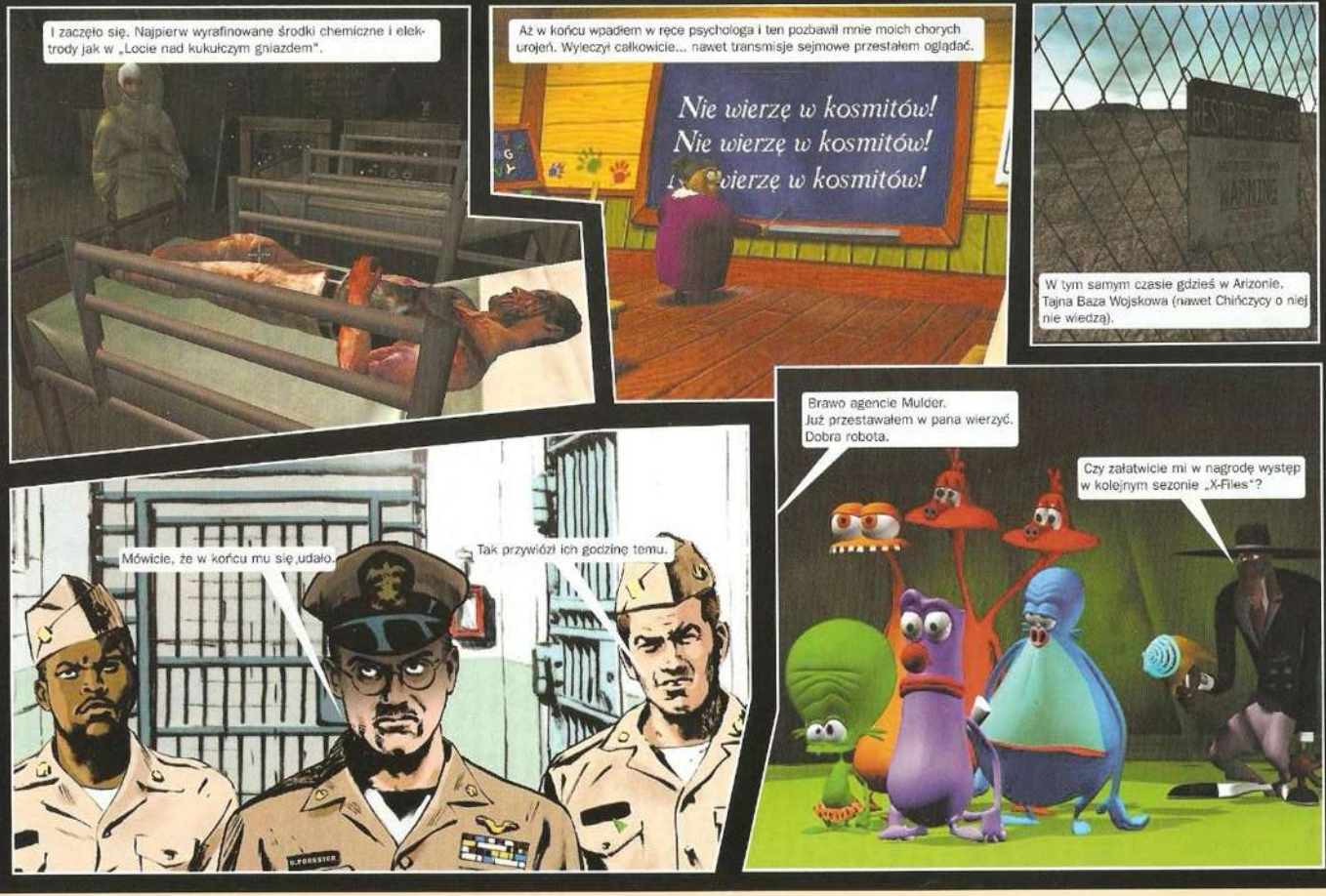
Autoryzowani Dystrybutorzy:
AB S.A. (tel.: +71 32 40 500); ABC Data Sp. z o.o. (tel.: +22 676 09 00); Action Sp. z o.o. (tel.: +22 332 16 00); JTT Computer S.A. (tel.: +71 347 58 00); Tech Data Polska Sp. z o.o (tel.: +22 547 92 00).

©Copyright 2002. Creative Technology Ltd. Creative, Sound Blaster i EAX są zarejestrowanymi znakami towarowymi, zaś Advanced HD i Audigy są znakami towarowymi Creative Technology Ltd. THX jest zarejestrowanym znakiem towarowym THX Ltd. Wszystkie inne nazwy marek i produktów są znakami towarowymi lub zarejestrowanymi znakami towarowymi ich odnośnych właścicieli. Wszystkie specyfikacje techniczne mogą ulec zmianie bez uprzedzenia.

HERBATKA Z KOSMITAMI

by Manis

fotoGRAM


I zaczęło się. Najpierw wyrafinowane środki chemiczne i elektrody jak w „Locie nad kukułczym gniazdem".
Aż w końcu wpadłem w ręce psychologa i ten pozbawił mnie moich chorych urojeń. Wyleczył całkowicie... nawet transmisje sejmowe przestałem oglądać.
Nie wierzę w kosmitów!
Nie wierzę w kosmitów!
Nie wierzę w kosmitów!
W tym samym czasie gdzieś w Arizonie. Tajna Baza Wojskowa (nawet Chińczycy o niej nie wiedzą).
Mówicie, że w końcu mu się udało.
Tak przywiózł ich godzinę temu.
Brawo agencie Mulder. Już przestawałem w pana wierzyć. Dobra robota.
Czy załatwicie mi w nagrodę występ w kolejnym sezonie „X-Files"?

NO ONE LIVES FOREVER 2

Piotr Bilski

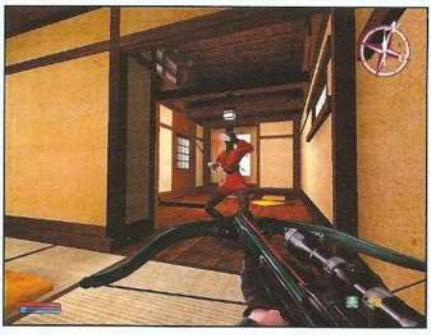
Najnowsza część przygód agentki Kate Archer obfituje w wiele ekscytujących wydarzeń, pozostaje jednak niezbyt skomplikowaną grą zręcznościową. Ponieważ jej charakter plasuje ją pomiędzy *Medal of Honor* a *Thiefem*, odbiorca zmuszony zostaje do zastosowania dość skomplikowanej strategii, której celem ma być jego przetrwanie. Oto zestaw porad związanych z pracą agenta brytyjskiego wywiadu.

METODY WALKI

Program nie należy do szczególnie wymagających, jeśli chodzi o umiejętności strzeleckie i można go ukończyć w tydzień nawet na wysokim poziomie trudności. Wymaga to jednak pewnej pracy włożonej w opracowanie dobrej metody rozstrzygania starć. Jak wiadomo, przeciwnicy przejawiają dużą aktywność podczas poszukiwania intruzów. Z tego powodu większości kłopotów uniknie się dzięki nauce ukrywania. Przede wszystkim, nie należy pokazywać się na otwartej przestrzeni, zawsze bowiem może w pobliżu czyhać snajper. Jeśli poruszasz się dostatecznie ostrożnie, zawsze usłyszysz lub zlokalizujesz nieprzyjaciela, zanim jemu uda się dostrzec Ciebie. Znając położenie i liczebność wrogów, można w spokoju zaplanować atak. Nigdy nie otwieraj ognia do przeciwnika, jeśli obok niego znajduje się kilku kolegów. W przeciwnym wypadku staniesz wobec konieczności walki ze wszystkimi naraz, co jest dość niekorzystne. Jeśli to możliwe, wybieraj raczej atak snajperski przy pomocy kuszy lub karabinu. Celne trafienie w głowę automatycznie eliminuje przeciwnika, zaś brak huku wystrzału nie powoduje paniki, lecz ciekawość pozostałych przy życiu oponentów. Podczas gdy oni będą zastanawiać się, co stało się z ich kompanem, Ty będziesz mógł spokojnie oddać następne strzały. Należy to zrobić możliwie szybko, bowiem nieprzyjaciel wkrótce zorientuje się, że jest atakowany i zacznie Cię szukać.

W momencie, gdy jesteś poszukiwany, nie musisz od razu wpadać w panikę. Wystarczy szybko ukryć się w dowolnym pomieszczeniu tak, aby nie być widzianym z zewnątrz. Wówczas możesz czuć się w miarę bezpieczny, bo jeśli przeciwnik wejdzie do środka, będzie bardzo dobrym celem. Swoją sytuację poprawisz, jeśli ustawisz się tuż za drzwiami i kucniesz. Po jakimś czasie, kiedy poszukiwania okażą się bezowocne, strażnicy zniechęcą się i to jest idealny moment do kontrataku. Wyjdź z pomieszczenia i jak najszybciej znajdź oponentów, zabijając ich strzałami w głowę lub krótkimi seriami w korpus. Nie rób przy tym hałasu, jeśli to nie jest absolutnie konieczne. Po takiej akcji będziesz miał spokój przynajmniej na pół minuty.

Sytuacja może się skomplikować, gdy penetrowany kompleks wyposażony jest w przyciski do wywoływania alarmu. Wówczas należy nie tylko starać się o szybkie oczyszczanie terenu, ale robić to tak, aby żaden przeciwnik nie mógł dostać się do takiego przycisku. W takich sytuacjach bardzo pożądane staje się użycie broni z tłumikiem lub kuszy. Drugim niezbyt przyjemnym przypadkiem jest obecność stałych patroli w jakiejś lokacji. Pomimo szybkiego oczyszczania terenu nieprzyjaciel będzie pojawiał się bez końca, zawsze idąc z tego samego miejsca. Nie będziesz w stanie zapanować nad tymi patrolami, można jednak zminimalizować szkody wynikające z ich obecności. Przede wszystkim trzeba pozbywać się wszystkich ciał. Można zrobić to na dwa sposoby – przenosić zwłoki w konkretne miejsce, dobrze ukryte przed oczami strażników (świetnie nadają się do tego toalety) lub używać sprayu rozpuszczającego ciała. Tak czy owak, przeciwnik nie powinien od razu wpadać w panikę po wejściu do jakiejś sekcji kompleksu, zbyt łatwo będzie bowiem podnosić alarmy.



Z kamerami strażniczymi sprawa ma się podobnie. Powinny być one unieszkodliwiane tak szybko, jak to tylko możliwe, w przeciwnym wypadku wezwą pomoc i znajdziesz się w tarapatach. Do tego celu służy specjalna amunicja, gdybyś jednak jej nie miał, zawsze możesz uniknąć ich wścibskiego wzroku. Obserwując uważnie ich pozycję można przemknąć się niepostrzeżenie, wykorzystując moment, gdy kamera zwrócona jest w inną stronę.

Wszystkie te metody są ukierunkowane na minimalizowanie obecności nieprzyjacielskich żołnierzy. Wywoływanie kolejnych nieprzyjaciół może okazać się potrzebne, szczególnie wtedy, gdy brakuje Ci amunicji. Walka to dobry sposób na jej uzupełnienie, nie mówiąc już o zdobyciu dodatkowych artefaktów, takich jak pancerz, czy nowy rodzaj amunicji lub oręża. Tą metodą można bardzo szybko odzyskać utracone pociski.

Podczas walki najlepiej jest strzelać przeciwnikom w głowę, bowiem celne trafienie powoduje automatyczną eliminację adwersarza. Najkorzystniej jest mieć wroga odwróconego plecami. Wówczas można podejść do niego dość blisko (jeśli robi się to wyjątkowo cicho – bardzo blisko) i oddać strzał w głowę nawet z pistoletu. W jaki sposób uzyskać takie ustawienie? Najprostsza metoda to rzut monetą tak, aby zmusić wrogów do udania się w określonym kierunku. Jeśli stoją tyłem do Ciebie, są Twoi. Podobnie można improwizować z żarówkami latarni. Gdy dochodzi do konwencjonalnego starcia, korzystaj z broni automatycznej (shotgun i pistolet tylko z niewielkiej odległości), strzelając krótkimi seriami. Dzięki temu będziesz panował nad bronią, nie tracąc przeciwnika z oczu. W żadnym wypadku nie prowadź ognia ciągłego, jest to najmniej efektywna metoda walki, która w dodatku pożera masę amunicji. Unikaj również strzelania w nogi wrogów.

Na zakończenie, kilka słów o zastawianiu pułapek. Można tego dokonywać przy pomocy różnego rodzaju narzędzi, takich jak banan, czy wnyki. Ich skuteczność jest jednak uzależniona wyłącznie od Twoich umiejętności przewidywania. Ponieważ dość trudno jest zgadnąć, jaką trasą będzie poruszał się nieprzyjaciel, pułapki najlepiej jest zastawiać wewnątrz budynków, tuż przed drzwiami i w wąskich korytarzach. Wówczas przeciwnik nie spostrzeże niebezpieczeństwa i stanie się ofiarą własnej lekkomyślności. Ponieważ jednak narzędzi do tworzenia zasadzek nie ma zbyt wiele, stosuj je z umiarem, tak aby maksymalizować szkody wyrządzane przeciwnikowi. Ustawiaj kilka pułapek obok siebie, aby jednocześnie mogło w nie wpaść wielu strażników. Podobnie ma się sprawa z granatami. Charakteryzują się one zadziwiająco małą siłą rażenia, wskutek czego powinny być wykorzystywane tylko w małych i ciasnych pomieszczeniach, nie mówiąc o tym, że musisz rzucać nimi dokładnie w cel.

NAJTRUDNIEJSZE MOMENTY

No One Lives Forever 2 nie jest grą na tyle trudną, aby wymagała kompletnego opisu przejścia. Zamiast tego postanowiliśmy zamieścić jedynie kilka podpowiedzi do trudniejszych chwil podczas rozgrywki, kiedy to trzeba się nieco zastanowić, co robić dalej. Oto one w porządku chronologicznym.

JAPONIA

Jedyny problem podczas pierwszej misji może sprawiać poszukiwanie znaków rysowanych kredą przed trzema budynkami. Znaki te należy zetrzeć, zaś poszukiwać powinieneś strzałek pokazanych na rysunku.

SYBERIA

Jest to drugie zadanie, które okazuje się bardzo trudne i złożone, głównie ze względu na mnogość lokacji na mapie. Pierwszy problem możesz mieć na posterunku niedaleko daczy, w której czeka Twój pilot. Jadąc na skuterze śnieżnym trzeba przedostać się na drugą stronę ogrodzenia, które jest co prawda zaopatrzone w bramę, jednak nie da się jej otworzyć. Aby tego dokonać, należy przeskoczyć je po rampie z desek opartych o zbiornik z paliwem stojący przy ogrodzeniu.

Drugi problem czeka znacznie dalej, na dziedzińcu łączącym stare archiwum z nowym (poziom Inner Yard). Po oczyszczeniu terenu z przeciwników zauważysz, że dostępu do głównego budynku misji broni gruby mur, w którym są dwa przejścia: główna brama oraz mała furtka.

Tej ostatniej nie możesz otworzyć, bowiem jest ona pod napięciem. Należy więc wyłączyć źródło prądu, znajdujące się w piwnicy starego archiwum.

Do silnika należy wsypać cukru, który znajdziesz w jednym z budynków na dziedzińcu (stoi w zamkniętej na kłódkę szafce).

Teraz droga do archiwum stanie otworem, zaś Ty nie powinieneś mieć już więcej kłopotów na Syberii.

OHIO

Tutaj jest tylko jeden problem. Po spenetrowaniu domu Melvina, będziesz musiał uciekać przez okno na podwórze i dalej dzielnicą opanowaną przez ninja. Ponieważ będą Cię cały czas ostrzeliwać, poszukiwanie drogi ucieczki nie należy do łatwych ani przyjemnych. Po wydostaniu się z domu biegnij długą ulicą do końca i przed zaporą z przewodów elektrycznych skręć w lewo, kierując się na podwórze. Stąd droga prosta do następnego etapu zmagań.

INDIE

Tutaj problemów być nie powinno do momentu wejścia na poziom skarbca. W środku trafisz na komnatę-pułapkę, w której na nieostrożnego intruza spadają ostre kolce, przybijające do ziemi.

Aby przedostać się na drugi koniec sali, należy zauważyć, iż do filarów przymocowane są lampy, które można przekręcić.

Dzięki temu będziesz w stanie przemieszczać się po kolejnych płytach podłogowych, nie narażając się na śmierć. Sprawdzenia, która płyta jest bezpieczna, możesz dokonać patrząc na sufit. Są tam lampki w dwóch kolorach: czerwonym i zielonym. Ten drugi oznacza, że znajdująca się pod nim płyta jest bezpieczna. Podczas penetracji kina w poszukiwaniu pozostałości po organizacji terrorystycznej należy zlokalizować tajne pomieszczenie z filmami i je wysadzić (zadanie opcjonalne). Jego znalezienie nie jest proste, trzeba bowiem udać się na salę kinową i podnieść siedzenie w jednym krześle, aby podniosła się płyta w podłodze.

W późniejszej części tej samej misji zostaniesz schwytany w pułapkę przez francuskiego zabójcę. W tym momencie masz tylko minutę na zorientowanie się, jak wydostać się ze szklanej skrzyni. Ponad Twoją głową znajduje się śruba utrzymująca skrzynię w bezruchu.

Należy ją przepalić, by wydostać się na zewnątrz. W Indiach również rozgrywa się misja Proving Grounds, kiedy to superżołnierze atakują miasto testując swoje możliwości. Twoim zadaniem jest zaś ratowanie cywilów. Jest to określenie dość enigmatyczne, chodzi zaś w rzeczywistości o gaszenie pożarów w miejscach, które uniemożliwiają Ci przedostanie się do dalszych sekcji miasta. Aby tego dokonać, najpierw trzeba znaleźć wiadro oraz źródło wody. Pierwsze znajdziesz na placu atako-

KILKA PRZYDATNYCH PORAD

- Nie zabijaj śpiących przeciwników. Wystarczy zabrać im broń i od tego momentu nie musisz się już nimi przejmować. Pozbawieni oręża będą biegać bezładnie i ukrywać się przed Tobą, nie ma zatem powodu, aby ich likwidować.
- Zwracaj szczególną uwagę na naukowców wałęsających się po kompleksach przeciwnika. Pozornie są oni niegroźni, chowając się przed Tobą i błagając o darowanie życia. Czasami jednak potrafią wcisnąć przycisk alarmowy, co sprowadzi Ci na głowę nowych wrogów. Dodam, że zabijanie naukowców na ogół nie jest karane w żaden sposób...
- Podczas rozgrywki nabiera się doświadczenia, które można potem wymienić na poprawienie jednej ze swoich cech. Najkrótsza droga do zwycięstwa wiedzie przez jak najszybsze podbicie sobie cech wytrzymałości i pancerza, one to bowiem odpowiadają za liczbę punkt życia, które posiadasz. Posiadając co najmniej po dwie kropki w obu przypadkach możesz działać w miarę pewnie i rozwijać pozostałe cechy.
- Wsłuchuj się w odgłosy dochodzące z otoczenia. Dzięki temu będziesz miał możliwość zlokalizowania przynajmniej części przeciwników zanim oni w ogóle zorientują się, że coś jest nie tak. Najprostszą metodą znajdowania strażników jest przysłuchiwanie się ich rozmowom. Dzięki temu wiesz nie tylko, gdzie są, ale również i to, że się nie poruszają.
- W kilku zadaniach musisz chronić swoich przyjaciół przed wrogim ogniem. Kluczem do zwycięstwa jest w takim momencie podłożenie się pod nieprzyjacielski ogień. Co prawda odniesiesz pewne obrażenia, jednak eskortowana osoba pozostanie bezpieczna.
- Unikaj strumieni gorącego powietrza, kociołków na ognisku lub otwartych źródeł ognia i prądu. Są one bardzo niebezpieczne i powodują poważne obrażenia, w dodatku działając przez pancerz. Odejmują zatem od razu punkty wytrzymałości.
- Jeśli jesteś w tarapatach i chcesz uniknąć pościgu grupy przeciwników, schowaj się w pomieszczeniu ze zgaszonym światłem. Po zgaszeniu światła prawie każdy pokój staje się idealnym schronieniem, w którym będzie Cię bardzo trudno wypatrzyć.

wanym przez żołnierza z bronią energetyczną: kran zaś jest tuż obok, w zaułku ze schodami

wiodącymi do piwnicy.

Mając te wszystkie przedmioty i znając zasadę nie powinieneś mieć więcej trudności z ukończeniem etapu.

ARKTYKA

Ta misja rozgrywa się tuż przed Proving Grounds w stacji naukowo-badawczej pośród arktycznego lodu. Baza jest opuszczona, zatem nie będziesz miał żadnych większych problemów z przeciwnikami. Kłopoty mogą natomiast wystąpić przy próbie przedostania się przez labirynt korytarzy. Pierwszy problem to przejście przez sekcję wejściową, możesz tego dokonać tylko poprzez stertę mebli pię-

trzącą się pod sam sufit.

Drugi problem występuje w pokoju, pośrodku którego uchodzi gorące powietrze z rury. Uniemożliwia Ci ono zabranie bezpiecznika niezbędnego do otwarcia drzwi. Aby zamknąć odpływ powietrza, potrzebujesz klucza, który

znajdziesz w szafce na korytarzu.

Przy jego pomocy możesz zakręcić zawór.

Trzecie utrudnienie czeka na Ciebie w sekcji, w której znajduje się superżołnierz. Kiedy przebije on ścianę, musisz uciekać. Jedyna droga wiedzie przez układ rur.

PODWODNA BAZA

Tutaj układ korytarzy nie jest zbyt skomplikowany, jednak pod sam koniec zadania (The Devil and The Blue Sea) możesz mieć pewne problemy z ewakuacją. Kiedy dojdziesz do miej-

sca, w którym dwaj żołnierze wroga usiłują otworzyć zablokowane drzwi, musisz przedostać się dalej pod wodą z sąsiedniego pokoju. Przepłyń do wąskiego pomieszczenia ze zbiornikami i przekręć zawór.

Następnie podpłyń do dwóch butli tarasujących przejście i przepal kłódkę podtrzymującą łańcuch.

Aby zaś przedostać się do tajnego pomieszczenia Dyrektora musisz poruszyć statuetką na górnym pokładzie.

KHIOS

Ostatnia misja jest dość trudna i wymaga od Ciebie zniszczenia siedmiu super żołnierzy. Zacznij od likwidacji wszystkich agresorów eskortujących główną siłę uderzeniową. Potem atakuj każdego super przeciwnika pojedynczo, ostrzeliwując do momentu, aż się na chwilę wyłączy. Wówczas wystrzel specjalny pocisk z substancją chemiczną wysadzającą przeciwnika. Najbezpieczniej jest atakować z góry, wykorzystując naturalne ukształtowanie terenu. ❐

PRZECIWNICY

Gra wystawia do walki przeciwko Tobie imponujący zestaw wrogów najprzeróżniejszej maści. Ich zachowanie jest zawsze unikatowe, podobnie jak uzbrojenie i cechy specjalne. Z tego powodu wobec wielu gatunków należy stosować indywidualnie dopasowaną taktykę. Oto krótkie zestawienie nieprzyjaciół oraz omówienie sposobów radzenia sobie z nimi.

NAZWA	UZBROJENIE	OPIS:
NINJA	Katana, shurikeny	Twoje pierwsze przeciwniczki. Nie są zbyt sprytne, jednak na początek potrafią nieźle zaleźć za skórę. Potrafią skakać na duże wysokości (wykorzystują w tym celu np. dachy). Pomimo niezbyt imponującego uzbrojenia lepiej nie dopuszczać ich zbyt blisko. Niezbyt łatwe do trafienia, wykonują akrobacje w celu uniknięcia pocisków. Najbezpieczniej eliminować je z dużej odległości przy użyciu broni snajperskiej, gdy nie wiedzą jeszcze o Twojej obecności. Gdy rzucają shurikenami, można je dość łatwo omijać. Bardziej zaawansowane Ninja potrafią znikać zaraz po śmierci, nie zdążysz ich więc nawet przeszukać.
ROSYJSKI ŻOŁNIERZ	Kałasznikow	Tych przeciwników spotkasz jedynie na Syberii, jednak z pewnością nie zapomnisz o nich długo po wydostaniu się z Rosji. Są wyjątkowo dobrymi żołnierzami, zwłaszcza gdy atakują w grupie. Dobrą metodą ich zwalczania jest strzelanie krótkimi seriami z małych odległości, dzięki czemu masz szansę zlikwidować nawet czterech nieprzyjaciół zużywając jeden magazynek (pomijam trafienia w głowę, które z natury są bardziej śmiercionośne i pozwalają zaoszczędzić znaczne ilości amunicji).
HINDUSKA GWARDIA H.A.R.M.	Pistolet maszynowy, kałasznikow, karabin snajperski	Nie jest to przeciwnik zbyt wymagający, ani też szczególnie liczny. Kłopoty sprawiają głównie snajperzy umieszczeni na balkonach, niełatwo ich bowiem zlokalizować. Na wszystkich najlepszy jest pistolet maszynowy oraz AK-47. Ponieważ walkę z nimi toczysz na ogół w wąskich pomieszczeniach, dobrze jest ustawić się w ślepej ulicze lub korytarzu i skosić nadchodzących wrogów jedną, długą serią. Dobrze spisują się również granaty wszelkiego rodzaju.
ŻOŁNIERZE H.A.R.M.	Pistolet maszynowy	Ci grubi żołnierze potrafią walczyć, jednak nie stanowią większego zagrożenia. Na ogół wspomagają swoich sojuszników w niektórych misjach. Poradzisz sobie z nimi bez trudu, jeśli tylko dysponujesz bronią maszynową. Występują również w innej, hm... odmianie. Pod koniec gry spotkasz tych samych żołnierzy sprasowanych do postaci sześcianu. Nawet w tym stanie potrafią walczyć, tocząc się w Twoim kierunku i gryząc zaciekle, gdy uda im się do Ciebie zbliżyć. Na takich wystarcza na ogół kilka pocisków z dowolnej broni.
GWARDIA H.A.R.M.	Pistolet maszynowy	Gwardziści są zauważalnie lepiej opancerzeni, niż typowi żołnierze H.A.R.M.-u. Spotkasz ich w końcowym etapie rozgrywki i szybko stwierdzisz, iż działają w grupach, i potrafią celnie strzelać, a nawet rzucać granatami. W takim wypadku pozostaje Ci tylko jedno wyjście – wyłuskiwanie ich po jednym oraz obrzucanie granatami wszelkiego rodzaju. Poza tym żołnierze ci stanowią uzupełnienie innych rodzajów wojsk i powinni być likwidowani w pierwszej kolejności.
MIMOWIE	Pistolet maszynowy Thompson	Pomimo wesoło wyglądających pasiaków, żołnierze ci potrafią przysporzyć bólu głowy. Stanowią oni elitarną jednostkę wykorzystywaną w późniejszych etapach gry. Są dobrze opancerzeni, przez co należy ostrzeliwać ich stosunkowo długo. Dla odmiany stanowią łatwy cel, ze względu na duże gabaryty. Uważaj jednak na ich broń, która może okazać się bardzo niebezpieczna. Atakuj wyłącznie przy pomocy broni maszynowej oraz snajperskiej.
SUPER ŻOŁNIERZE	Pistolet maszynowy Thompson	Zdecydowanie najgroźniejszy przeciwnik w całej grze. Super żołnierze są właściwie nie do zniszczenia, zatem jedynym ratunkiem w przypadku ich napotkania jest ucieczka. Na szczęście nie należą do zbyt zwinnych, zatem można się im łatwo wymknąć. Poza tym strzelają niezbyt szybko i ich pocisków również da się uniknąć. Gdybyś został przyparty do muru, zawsze możesz ratować się bronią palną. Po otrzymaniu odpowiedniej liczby trafień super żołnierz na chwilę się „wyłącza" i przestaje reagować.
SUPER ROBOTY	Pistolet maszynowy	Roboty również należą do bardzo trudnych przeciwników, nie dających się zniszczyć przy pomocy środków konwencjonalnych. Do ich eliminacji służą specjalne pociski do pistoletu wielozadaniowego, których używać można swobodnie, bowiem każdy robot jest dużym celem i łatwo w niego trafić, a jeden pocisk załatwia sprawę. W przypadku gdybyś nie posiadał takiej amunicji na wyposażeniu, istnieje jeszcze jeden środek obronny, a mianowicie pistolet elektryczny, służący do unieszkodliwiania ludzi. Na krótko wyłącza on robota.

NEVERWINTER NIGHTS

CZĘŚĆ 2.

lusiek

Witaj, Graczu. Rozstaliśmy się miesiąc temu u wrót Luskan. Mogłeś rozwiązać pozostałe przygody bez mojej pomocy i przekroczyć wrota Miasta Kapitanów, mam jednak przewrotną nadzieję, że utknąłeś gdzieś i poniższy tekst odpowie na kilka pytań. Rozprawmy się więc wspólnie z resztkami II rozdziału Neverwinter Nights!

ROZDZIAŁ 2

WILKOŁAK

W Porcie Llast uratowałeś już jednego chłopca. Zamieniony w bestię Geth krąży na południowy-wschód od centralnej części wschodniego traktu. Bran ukrył się przed łowcami w jaskini w północno-wschodniej części południowego traktu. Każdego z nich pokonaj w walce i zmuś by założyli srebrne naszyjniki. Powiadom Neurika o sukcesie, teraz musisz odnaleźć rycerza, któremu chłopcy służyli. Ukrywa się w jaskini na wschód od gospody "Pod Zielonym Gryfem" i wyjawi Ci tożsamość Czarnego Wilka. Po ponownej rozmowie z Neurikiem udaj się do gospody. Ander skieruje Cię do domu Ahelora.

KLEJNOTY WĘŻA

Po wizycie u wiedźmy Setary masz już pierwszy klejnot. Po drugi udaj się do gospody „Pod Zielonym Gryfem". Kamień jest w posiadaniu Zamitharry. Jeśli grasz mężczyzną – uwiedź ją i podstępnie pozbaw klejnotu, jeśliś kobietą – pozostaje kradzież, gdy jurna wojowniczka zabawia się z bezmózgim partnerem. Po trzeci klejnot musisz udać się do siedziby Waneva. Powinieneś mieć już kamień otwierający drzwi jego wieży na południowym trakcie.) Przez piwnice (na zachód od głównej bramy) dostań się do środka. W północno wschodniej części głównego poziomu odnajdziesz Księgę Lodu (dla Eltoory), zaś na drugim poziomie czeka Cię walka z samym Wanevem. Nie zabijaj go, a otrzymasz kolejne zadanie. W komnacie przywań znajdziesz klejnot i pomniejszego demona, który spowodował wszystkie kłopoty. Umieść jego serce na palniku nieopodal portalu, który Cię tu sprowadził, a ukończysz misję.

ŁOWCA NAGRÓD

Minotaur Zor zabarykadował się na piętrze gospody „Pod Zielonym Gryfem". Zdradziecką Delilah znajdziesz w obozowisku archeologów na wschodnim szlaku. Klucz do baraków otrzymasz od profesora Jaxa, po przyjęciu zlecenia zbadania starożytnych ruin ciągnących się pod jaskiniami trolli. Wiwerna już spotkałeś nieopodal obozowiska druidów. Czwartym uciekinierem jest Kąsacz – szalony karzeł. Znajdziesz go udając się przez południowy trakt do ziem uprawnych. Łotr rezyduje w północno-zachodniej części mapy. Przywódca grupy nie jest tak łatwy do odnalezienia. Ujawni się porywając córkę Kendrika. Pomóż zrozpaczonemu najemnikowi. Zbir skrył się ze swoją ofiarą w opuszczonych kopalniach w północno-wschodniej części północnego traktu, ma przy sobie klucz do celi Shaldrissy.

PIĘĆ KSIĄG DLA ELTOORY

Dopełnienie tego zadania to niemal formalność: odnalazłeś już cztery księgi! Tom Życia znajduje się w posiadaniu pewnego bardzo groźnego eks-mnicha zamieszkującego krypty na północny-wschód od gospody Pod Zielonym Gryfem. Aby dostać się do środka musisz wydobyć klucz od grabarza zamieszkałego nieopodal. W środku grasuje horda nieumarłych, więc pomoc Linu jest jak najbardziej na miejscu. Klucz do sanktuarium brata Torasa znajdziesz podróżując wąskim przejściem prowadzącym na zachód z komnaty na północnym-wschodzie mapy.

RUINY STWÓRCÓW

Profesor Jax wysyła Cię do ruin pod jaskiniami trolli, które ciągną się pod wschodnim traktem. Pierwszego z golemów strażników możesz zabić, przepuści Cię też po okazaniu sygnetu, który znajdziesz w skrzyni na południowym-wschodzie mapy. Strażnik drugiego poziomu reaguje jedynie na hasło ze zwoju, spoczywającego w skrzyni na końcu południowego korytarza. Trzeci poziom zmusi Cię do ciągłej walki. W centralnej komnacie odnajdź klucz pieczęci, księgę z historią ruin zdobędziesz pokonawszy obudzonego ze snu pradawnego maga, w jednej z komnat na północy. Opuść ruiny portalem i zaspokój ciekawość Jaxa.

MATKA PROSTACZKA

U archeologów z pewnością natknąłeś się na prostaczka Revata. Odnajdź jego matkę w jaskiniach trolli (południowa część jaskini na północny-wschód od obozu archeologów). Do jej uwolnienia konieczny będzie sygnet, który podarowała kiedyś swemu niezbyt rozgarniętemu synowi. W tych samych barakach natkniesz się też na Lentona. Obsypie Cię złotem w zamian za przyniesienie mu głowy wodza trolli. Bestia rezyduje w północno-wschodniej części pierwszego poziomu ich jaskiń.

ZIEMIE UPRAWNE

Przemierzając tę krainę w poszukiwaniu „porywaczy" Nevy porozmawiaj z Erikiem zamieszkującym dom Inga. Broszę, której tak pożąda, możesz odkupić od mieszkającej w przeciwległym rogu mapy Konstancji (dom Odeela). Kręcący się w okolicy Piotr martwi się z kolei zamieszkującą pobliską jaskinię wilczycą, której głowa ładnie by wyglądała nad jego kominkiem.

STUDNIA

Podróżując po południowym trakcie zapewne odnalazłeś dziwaczną studnię w jed-

Słudzy imperium starożytnych dało się odczuć w całym Neverwinter. Pozbawiona pomocy Morngi armia zachwiała się, zawahała i oddała. Obiegający zmusił się do ucieczki.

nej z jaskiń. Nic tu po tobie jeśliś cherlawy (kondycja poniżej 16). Jeśli zaś czujesz się na siłach – przepłyń ją. Z mieszkańcem studni dojdziesz do porozumienia, jeśli znalazłeś wcześniej w jej okolicy księgę traktującą o zaginionych bohaterach.

WYZWANIE MUTAMINA

Podczas pierwszego pobytu w gospodzie „Pod Zielonym Gryfem", na pewno zwróciłeś uwagę, jak tłoczno jest w gospodzie od rozmaitych poszukiwaczy przygód. Dziewczynka z kotkiem za darmo wyjawi Ci przyczynę zgromadzenia. Właściciel knajpy ogłosił turniej – kto pierwszy przebędzie trzy poziomy pełnych pułapek lochów – otrzyma hojną nagrodę. Wyraź chęć startu w konkursie i zapłać odźwiernemu 500 sztuk złota za wejście. W drugiej komnacie na południe od miejsca startu odnajdziesz kryształową czaszkę. Rozwiązując zagadkę Yuan-ti („15", „12 świecidełek i 5 dziewcząt") w komnacie najbardziej wysuniętej na wschód otrzymasz kryształową żabę. Aby odpowiedzieć na pytanie statuy poziom niżej otwórz drzwi, na które wskazuje drogowskaz z napisem „19". Otrzymanym kluczem utoruj sobie drogę do filaru światła. O jego przeznaczeniu poinformuje Cię jeden z uczestników konkursu czekający w korytarzu obok (ulecz go). Atakujący w pomieszczeniu obok niewidzialni łowcy znikną po zbliżeniu się do filara. Ty zaś zdobędziesz kryształowe jajo. Teraz utoruj sobie drogę do komnaty na południowym-wschodzie (pokonując m.in. jednego z bardziej krewkich współzawodników). Odpowiedzią na zagadkę statuy jest kryształowe jajo, które umieść w skrzyni. Ukończyłeś wyzwanie Mutamina. Na drugim poziomie lochów nie ma nic ciekawego, prócz masy minotaurów. Ich wódz, oczekujący śmiałków przy wschodnim wyjściu z labiryntu, strzeże cennych magicznych przedmiotów.

LUSKAN

Skieruj kroki do „Psot i Pieszczot", przybytku o sławie międzynarodowej. Tam dowiesz się, czemu po ulicach biegają oszalali piraci, a władze uznały nóż w plecach za śmierć z przyczyn naturalnych (by nie rzec – oczywistych). Od jednej z kurtyzan otrzymasz klucze do siedzib dwóch odpowiedzialnych za sytuację kapitanów. Możesz też wspomóc inną dziewczynę w rozwiązywaniu problemów rodzinnych. Jej mąż ukrywa się w jednym z domów w slumsach – ciasnej i brudnej dzielnicy na północy miasta. Znajdź drania, odnieś dziecko do „Psot i Pieszczot" i oddaj je matce. Niech Twym łupem padnie kamienna dźwignia ukryta w skrzyni jednego z pokojów burdelu. Nie omieszkaj też wypytać o przyczynę zmartwień Erba, jednego z klientów przebywającego na pierwszym piętrze budowli. Kobieta, którą tak go potraktowała, rezyduje w posiadłości przy zachodnim skraju mapy miasta. Przekonaj ją, by oddała pierścień.

Aarin Gend rezyduje w świątyni Tyra. Aribeth znikła, trop zaś prowadzi do wieży bractwa magów, sprawującego faktyczną władzę nad portowym miastem. Szpieg Nashera może przemycić Cię do środka dzięki fałszywym przepustkom, lecz aby je stworzyć potrzebna mu jest pieczęć kapitana piratów. Klucze do siedzib obu rywalizujących ze sobą frakcji otrzymałeś już od jednej z kurtyzan. Jeśli odwiedzisz Kapitanów, dowiesz się, że każdy z nich gotów jest zapłacić okrągłą sumkę za zgon swego rywala. Gdy już znasz fakty, najlepszym miejscem do ich przetrawienia jest karczma „Pod Kordelasem". Spotkasz tam Londę, która poszukuje swych zaginionych dzieci, zaś Elynwyd obarcza kapitanów winą za zaginięcie Evoine. Innym ciekawym miejscem jest sklep w południowo-wschodniej części miasta. Natrętne indagowanie właściciela może zaowocować informacją o dziwacznej magicznej machinie porzuconej w kanałach.

A co z bohaterami, którzy tak dzielnie walczyli tam, gdzie inni padli? Ich historia nie kończy się tutaj. Jest to bowiem zwiat nieskończonych się opowieści...

Siatka śmierci starożytnych dała się odczuć w całym Neverwinter. Poruszona pomocą Morag armia zachwiała się, zawahała i osłabła. Obiegający zaczęli się do ucieczki

ŚCIEKI

Wejście do ścieków znajdziesz w północno-wschodniej części miasta. Tamtędy dostaniesz się do cuchnącej siedziby Barama. Projekcja kapitana zaproponuje likwidację Kurtha, możesz jednak bez większych problemów przedostać się do dalszej części jego domeny. Wpadnij do środka i zabijaj, co się rusza! W wąskim korytarzu na zachód od wejścia znajdziesz uwięzioną w kokonie nianię dzieci Londy. Maleństwa miały pecha natknąć się na rzeźnika Barama. Ich krew woła o pomstę, skorzystaj więc z korytarzy prowadzących na wschód i zachód z głównej Sali, by zlikwidować wszystkich przeciwników i zniszczyć tablice mocy. Osłabi to Yuan-ti dokonujących w głównej sali jakiegoś bluźnierczego rytuału i będziesz mógł ich zabić. Znalezionym przy trupach kluczem otworzysz drzwi prowadzące na północ, do komnaty Barama. Zniszczenie posągów i pokonanie kapłanki znacznie ułatwi Ci rozprawę z kapitanem. Pieczęć znajdziesz w skrzyni.

Poinformuj Londę, co spotkało jej maleństwa, a otrzymasz klucz do zamkniętego dotąd skarbca w południowo-zachodniej części kanałów. Przy okazji ponownej wizyty w miejscu pięknych zapachów i czystej wody pozabijaj wszystkie potwory na południu. Jeden z nich ma przy sobie amulet mocy i dźwignię wiatru. Amulet ukradł kiedyś innemu ghulowi, który rezyduje w komnacie na zachód od miejsca potyczki. Nie jest groźny, a co więcej skorzystasz na oddaniu mu magicznej błyskotki – zaoferuje Ci za nią kolejną dźwignię oraz klucz do ostatnich zamkniętych w kanałach drzwi, w północno-

COŚ Z NICZEGO

Kolejna porcja przepisów na artefakty:

- czaszka gargulca + ząb bodaka + „Większa Kamienna Skóra" = buty gargulca
- język slaada + bagienna jagoda + „Zbroja maga" = amulet naturalnego pancerza +5
- bagienna jagoda + oko rakszasy + „Kwasowa Strzała Melfa" = pierścień regeneracji
- kryształ kwarcu + odwłok ognistego żuka + „Wyczerpanie" = kryształowa szata
- 2x ząb bodaka + „Ogłupianie" = laska mocy

Eksperymentów dokonasz oczywiście tylko w odpowiednim laboratorium maga – siedzibie Eltoory w Studni Beorunny.

WIEŻA MAGÓW

zachodniej części mapy. Znajdziesz za nimi machinę do tworzenia mikstur, którą warto natychmiast zaprząc do pracy! Mechanizm naprawisz za pomocą trzech odnalezionych dźwigni.

DOKI

Przez przejście w południowej części miasta dostaniesz się do doków, napotkawszy po drodze Kurtha. Drugi z kapitanów rezyduje w zamczysku w północno-wschodniej części mapy i ucieszy się ze śmierci rywala. Otrzymasz nagrodę, kapitan ma jednak pecha, jego głowa też wkrótce ozdobi Twą kolekcję. W pokoju na południe od centrum mapy odnajdziesz zwłoki Burke'a, a przy nich księgę i żeton. Posłuży Ci on do zamknięcia portalu, przez który nieustannie atakują Cię tabuny wrogów. Drugim przedmiotem, koniecznym do odcięcia stworów od ich rodzinnej sfery, jest kula, którą znajdziesz w komnacie na północnym-wschodzie. Nie wahaj się dłużej, przedostań się do północnej komnaty. Kurth ma przy sobie klucz, którym otworzysz pobliską komórkę, miejsce uwięzienia Evoine. Opuść to pogrążone w martwej ciszy miejsce.

Podczas zwiedzania doków, z pewnością zwróciłeś uwagę na opuszczony dom. Strzegą go kościani wojownicy, a czaszka jednego z nich położona na ołtarzu otworzy drogę w czeluście lochów. Historię tego miejsca opowie Ci strzegąca drzwi statua. Aby dostać się na drugi poziom musisz stoczyć walkę z upadłym bohaterem (południowa część lochów), a jego serce umieścić na ołtarzu. Przebij się do północno-zachodniej części kolejnego poziomu. Po walce z wodnym żywiołakiem umieść święconą wodę w fontannie by otworzyć ostatnie już przejście. Na najniższej kondygnacji lochów czeka na Ciebie licz Voleron. Jest twardym przeciwnikiem, więc stań przed nim przygotowany. Później pozbieraj magiczne przedmioty i wróć portalem na powierzchnię.

Siedziba bractwa magów składa się z dziewięciu pięter. Na parterze możesz porozmawiać z gośćmi bractwa. Celem wizyty jest jednak pokoik, w którym przez krótki czas gościła Aribeth – co poznasz po pozostawionym pamiętniku i kluczu. Potem skorzystaj z portalu. Od tej pory musisz uważnie wypatrywać niewielkich kamieni aktywujących identyczne portale umieszczone na każdym piętrze. Są losowo umieszczone w skrzyniach, dzbanach itp. Nie pomogę Ci, licz więc na swoją spostrzegawczość. Na drugim poziomie zaopatrz się też w język jednego ze slaadów. We wschodniej części tej kondygnacji wieży rezyduje potężny i bogato obwieszony cennymi świecidełkami mag.

Trzeci poziom jest miejscem rywalizacji dwóch klanów demonów. Portale do ich wymiarów znajdują się w północno-zachodniej i południowo-wschodniej części mapy. Z kolei nieco na północ od miejsca Twego pojawienia się napotkasz gargulce. Potrzebujesz czaszki jednego z nich. Dostań się do komnaty na północnym-wschodzie, by umieścić czaszkę i język slaada na stole alchemika. Rzucany nań czar „Rozpraszania Magii" przywoła znikąd pewną błyskotkę.

Na trzecim piętrze (a czwartym poziomie) wieży odnajdź przyrządy do kontroli golema. W północno-wschodnim rogu uruchomisz za ich pomocą procedurę przywania magicznego stwora, który sprawi że zamknięte drzwi nie będą już stanowić przeszkody. Pokonaj drużynę kolejnego wierzącego w swe zdolności maga (żelazny golem!). W skrzyniach znajdziesz kamienie do portalu.

Jedyną ciekawą istotą na kolejnym poziomie wieży jest uwięziona w jego północno-wschodniej części niewolnica kolejnego z magów. Zniszcz pochodnię by uwolnić nieszczęsną, poszukaj kamieni i ruszaj wyżej.

Poziom szósty nie stanowi wyzwania, ot, leże maga, jakich setki. Za to na siódmym znajduje się więzienie. Naczelnik ma klucz do cel, w których rezyduje kilka slaadów i jeden licz. Poziom 8 zamienił się w strefę wojny. Na jednej z tych kondygnacji powinieneś znaleźć najważniejszy kamień, prowadzący do szczytowej komnaty. Rezyduje w niej ex-przywódca luskańskich magów, Arkiem. Uwolnij go gasząc cztery umieszczone w celach pochodnie, a poznasz prawdę o wydarzeniach, które miały tu miejsce. Schodami przedostań się na dach. Gdy będzie już po wszystkim możesz odwiedzić sanktuarium Maugrima (schodami w dół). Pozostaje Ci użyć kamienia przywołania i zdać raport Aarinowi.

ROZDZIAŁ 3

STUDNIA BEORUNNY

Arcy-szpieg wprowadzi Cię w sytuację. Bez starożytnych artefaktów – Słów Mocy – nie powstrzymacie Maugrima i jego mocodawców. Nim wyruszysz, by poznać nowe tereny, pokręć się po wiosce. Kapłan trzymający w świątyni mężczyznę oskarżonego o morderstwo, poprosi Cię o przeprowadzenie jego procesu. Z tym zadaniem możesz uporać się od ręki. Porozmawiaj z przysięgłymi i świadkami, których imiona przeczytasz w księdze otrzymanej od Neurika. Koniecznie pogawędź z Lodarem w pijalni. Po kilku kolejkach wyjawi Ci, co naprawdę zaszło. Jeśli mimo tak oczywistych faktów nie możesz wyborić Rolgana – pozostaje Ci przekupić niechętnych mu przysięgłych. W trakcie procesu pytaj tylko o rzeczy, których ujawnienie zadziała na korzyść Twego klienta (lub przynajmniej mu nie zaszkodzi)!

Od jednego z mężczyzn w punkcie handlowym otrzymasz zadanie odzyskania słynnego klejnotu o nazwie „Gwiezdny Szafir". Odwiedź Eltorre – znów może zaoferować Ci usługi jako handlarz, za drobną opłatą sprzeda też klucz do swego laboratorium. W lokalnej gospodzie spotkasz kobietę, do której skierował Cię Aarin. Zanim jednak Lilian podzieli się z Tobą swą wiedzą, musisz odzyskać dla niej pewien skradziony przedmiot, niepozorną kulę z przezroczystego szkła. Rolkid w enklawie najemników zaoferuje kilka misji związanych ze znajdowaniem i eliminowaniem niepożądanego elementu.

MROŹNA KNIEJA

Odwiedź pierwsze miejsce, o którym wspominał Aarin. W południowo-wschodniej części pierwszej mapy czai się Vaath, jeden z dwóch orków, których głów pragnie Rolkid. Po krótkiej i bolesnej pogawędce z bandytą ruszaj na północ, by dotrzeć do lokacji, gdzie znajduje się grobowiec Layenne. Gwiezdny Szafir pojawi się na środku dużej sali na południu grobowca, gdy na odpowiednich postumentach umieścisz cztery inne klejnoty. Klejnot honoru znajdziesz nieopodal komnaty w prawym górnym rogu mapy. Klejnoty bólu i rozpaczy są strzeżone przez nieśmiertelnego golema na północnym-zachodzie. Jedynym sposobem, by poczuł Twe ciosy jest zniszczenie znajdujących się nieopodal czterech generatorów. Klejnot służby wyciągniesz ze skrzyni w pomieszczeniu na północ od komnaty z uwięzionym sukkubem. Demonicę możesz zaopatrzyć w przedmioty, o które prosi, lecz zaowocuje to jedynie zdradzieckim atakiem. Odnieś szafir kupcowi w Studni Beorunny.

Wróć na powierzchnie i przejdź do mapy na wschodzie. Czarodziej Nax jest uwięziony w siedzibie dawno nieżyjącego maga. Pojawiające się wciąż żywiołaki ognia spacyfikujesz niszcząc słupki utrzymujące działanie portali w południowo-zachodnim i północno-wschodnim rogu mapy. W małym pokoju na zachód od więzienia przywołaj żywiołaka wody i poproś go o zdjęcie magicznej bariery więzącej Naxa. Potrzebny Ci do tego będzie język slaada (umieszczony na ołtarzu) i czar „Kwasowa Strzała

Melfa" (na tenże ołtarz rzucony). Jeśli nie dysponujesz pergaminem z czarem lub nie kolekcjonujesz jęzorów bestii z innych wymiarów – oba składniki znajdziesz w północnej części mapy. Przy okazji wizyty w tych regionach możesz stworzyć kolejny magiczny artefakt, jeśli tylko masz na podorędziu czar „Dominacja Osoby" i oko rakszasy (przy zwłokach poszukiwacza przygód) oraz kryształ kwarcu (w skrzyni). Uwolniony mag nie jest niestety w stanie odwdzięczyć się bogactwami i magią, lecz zabijać go też nie warto. Zdradzi Ci za to tajemnicę czterech gongów. Udaj się do komnaty w północno-zachodniej części siedziby maga i uderz w nie w kolejności: puma – pies – niedźwiedź – smok.

Lilian zdradzi Ci, że Słowo Mocy jest ukryte w środku kuli, którą właśnie odzyskałeś. Udaj się na piętro gospody i „porozmawiaj" z kulą, by przejść do drugiego świata. Odszukaj przywódcę nacji, która akurat Cię nie atakuje. Potem wyjdź z kuli i w trybie rozmowy obróć ją do góry nogami. Po ponownym zagłębieniu się w miniaturowy świat atakuje Cię strona dotąd pokojowo nastawiona, a porozmawiać będziesz mógł z jej adwersarzami! Prawdziwym celem jest jednak jaskinia. Zamieszkujący ją biały smok nie odda po dobroci artefaktu, który od tysięcy lat utrzymuje go przy życiu. Walka z pradawną bestią do łatwych nie należy, możesz jednak uzyskać pomoc. Przeszukaj jaskinię, a znaleziony amulet pokaż wodzom obu walczących nacji (konieczne będzie ponowne wyjście i obrócenie kuli). Krasnoludy naprawią go, a driady nasączą magią. Teraz smok nie jest już tak groźny? Masz pierwsze Słowo, pokaż je Aarinowi.

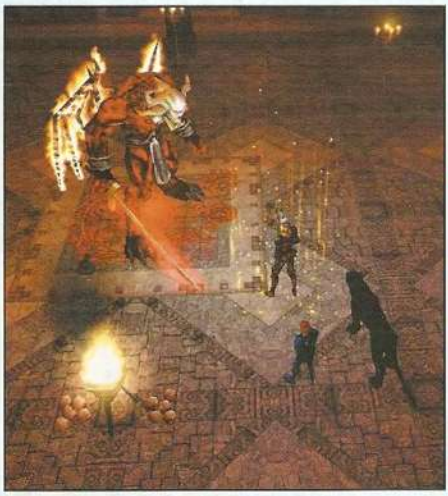
FORT ILKARD

Podczas której z wizyt w Studni Beorunny z pewnością odwiedziłeś obozowisko barbarzyńców, trochę na północny-zachód od miejskich zabudowań (np. by przesłuchać żonę Rolgana). Jeśli nie – zrób to teraz, by dowiedzieć się od lokalnego druida o kłopotach dręczących Piemię Łosia. To wygląda na zadanie dla bohatera! Udaj się na południe, a po przebyciu wiejskich terenów dotrzesz do Fort Ilkard. Jeśli zamierzasz załagodzić konflikt, zacznij od przebicia się do znajdującej się na północnym-zachodzie mapy jaskini orków. Natkniesz się tam na drugiego z braci, na których głowy czeka Rolkid, oraz uwięzionego szamana barbarzyńców, od którego dowiesz się, jakiego przedmiotu potrzebujesz, by pokojowo wejść do twierdzy Plemienia Łosia.

Sam fort trudno przeoczyć, leży za rzeką na południu. Od rekruta Eckela i dowódcy Damasa możesz otrzymać dwie kolejne misje. Przerwanie oblężenia jest proste, choć krwawe. Najpierw musisz zniszczyć sześć katapult (wraz z eskortą) rozmieszczonych na zachód i północny-zachód od fortu. Jeśli w trakcie walk natkniesz się na dowódcę napastników, nie wahaj się zabrać jego głowy, gdyż jest to kolejne żądanie Damasa. Jeśli nie – szukaj go na północny-zachód od fortu. Do gospodarstwa, w którym mieszka żona Eckela dotrzesz podróżując drogą w zachodnich rubieżach mapy. Nie mitręż czasu na zwiedzanie, tylko od razu biegnij do jej chaty w zachodniej części ziem uprawnych i pokonaj napastników. Potem odnajdź wejście do twierdzy barbarzyńców. Nie spodziewałeś się takiego widoku? Piemię umiera. A odpowiedzialnym za to jest nikt inny, a dzielny dowódca Damas. Aby poznać tę prawdę porozmawiaj z wodzem Plemienia Łosia – Zokanem. Po zaoferowaniu pomocy otrzymasz skażone koce, dowód zdrady Damasa. Zwiedzając twierdzę Łosi uwolnij jeńców, odszukaj też trzy dziwne książki. Umieszczone na regałach w południowo-wschodniej części mapy otworzą drogę do „skarbca". Przyciśnij Damasa, który nie będzie mógł kłamać wobec tak oczywistych dowodów. Nie zabijaj drania, lecz kup od niego lek na dręczącą barbarzyńców chorobę i odnieś go Zokanowi. Choć wykonałeś zadanie otrzymane od druida, nie jest to koniec Twego pobytu w tych okolicach.

Za Fortem znajdziesz przejście na południe. Po drodze zniszcz portal przywołujący coraz to nowe potwory i wejdź w podziemia starożytnych ruin Załóż na szyję amulet znaleziony przy zwłokach spoczywających naprzeciwko wejścia. Następnie skieruj się na zachód, by trafić do ogrodu. Spotkasz w nim temporalną podróżniczkę, która wyjaśni Ci tajemnicę podróży w przeszłość i podaruje kryształ czasu. Użyj go na słonecznym zegarze (tak jak korzystasz z kamienia przywołania), który znajdziesz w północno-wschodniej części lochów. Nie marnuj czasu na walkę z golemami, są niezniszczalne. Po lądowaniu w przeszłości porozmawiaj z Lokarem, by otrzymać pierścień – symbol ruchu oporu przeciw tyranii jaszczurów. W podziemiach musisz odszukać trzech niewolników budujących golemy i przekonać ich, by uczynili stwory wrażliwymi na jeden, wybrany rodzaj obrażeń. W miejscu, gdzie za 10.000 lat spotkasz Szafirę rezyduje Moraga, zasadź tam ziarno drzewa. Wróć do teraźniejszości. Teraz możesz pokonać trzy golemy, a znalezione przy nich klucze otworzą drzwi komnat prób.

Komnata dźwięku: otwórz butelkę znalezioną przy zwłokach bodaka. Uwolniony duszek wskaże Ci kombinację uderzeń w gongi, którą musisz wiernie powtórzyć. Komnata kolorów: wydobądź kamienie z centralnego zbiornika. Umieść czerwony i niebieski w zbiornikach kolorów podstawowych, po jednym kamieniu fioletowym w zbiornikach kolorów pochodnych. W komnacie dymu opróżnij stół z sześciu woreczków z proszkiem. Umieść je w kotle w kolejności: czerwony z żółtym, niebieski z czerwonym, niebieski z żółtym. Pozostaje Ci tylko przekroczyć zamknięte dotąd na głucho wrota na południu lochów, stoczyć walkę z przyzywanym demonem, a na końcu zabrać Słowo z ołtarza. Wracaj do Studni Beorunny i Aarina. Nie zapomnij zameldować Rol-



DLA SPRAGNIONYCH

Jeśli cierpisz na stały deficyt magicznych mikstur musisz koniecznie odnaleźć maszynerię w kanałach pod Luskan. Korzystając z podanych tu recept powinieneś nasycić gardło spragnione magicznych driakwi. Aby skorzystać z przepisu musisz ustawić odpowiednio cztery dźwignie. „T" oznacza dźwignię przestawioną, „N" – nie przestawioną. Po wybraniu pozycji czterech dźwigni pociągnij za łańcuch, by otrzymać miksturę.

WODA	WIATR	KAMIEŃ	OGIEŃ	RODZAJ MIKSTURY
N	N	N	T	Mikstura wiedzy
N	N	T	N	Mikstura korowej skóry
N	N	T	T	Mikstura siły byka
N	T	N	N	Mikstura pomocy
N	T	N	T	Mikstura kociej zwinności
N	T	T	N	Mikstura niewidzialności
N	T	T	T	Mikstura leczenia poważnych ran
T	N	N	N	Mikstura leczenia lekkich ran
T	N	N	T	Mikstura lisiej przebiegłości
T	N	T	N	Mikstura wytrzymałości
T	T	N	N	Mikstura leczenia średnich ran
T	T	N	T	Mikstura szybkości
T	T	T	N	Mikstura jasności umysłu

złota smoczyca z jaskiń na zachodzie, pozostała jeszcze przy życiu. Błaga o ocalenie przed ognistymi olbrzymami, zgódź się, macie wspólnego wroga. Na północy znajdziesz wrota do monumentalnej siedziby olbrzymów. Na pierwszym poziomie ich legowiska możesz uwolnić orka z celi na zachodzie. Generalnie jednak czekają Cię nieustanne ciężkie walki z olbrzymami i szarymi krasnoludami. Przebijaj się w dół. Zabawa zaczyna się dopiero na trzecim poziomie lochów. W zachodniej jego części spotkasz króla olbrzymów, we wschodniej – tunele do trzech kolejnych lokacji. Po pokonaniu króla i złupieniu jego trupa ruszaj na wschód, do siedziby wielkiego żmija Klautha Czerwonego. Możesz układać się z nim i przynieść mu jaja złotej smoczycy lub jej zielonej koleżanki, możesz też bestię zabić. Jednak konia z rzędem temu, kto pokona Klautha bez pewnej sztuczki. Jakiej? Pójdź z nim na układ i zgódź się przynieść kulę pełną smoczej esencji, z jedynej lokacji, w której jeszcze nie byłeś. Jednak miast tego zabij niebieskiego smoka i dopiero wtedy umieść znajdującą się nieopodal kulę na postumencie! Zatruta esencja martwego smoka znacząco osłabi Klautha. Tak czy siak – zdobędziesz ostatnie Słowo. Wróć do Studni Beorunny i zdaj raport Aarinowi.

kidowi o zlikwidowaniu drugiego z orkowych kapitanów. Zleci Ci ostatnie już zadanie – dostarczenie mu głowy króla orków Oboulda.

KSIĘŻYCOWA KNIEJA

Do odwiedzenia zostały Ci już tylko lasy Księżycowej Kniei i dzikie góry Grzbietu Świata. Ze Studni udaj się na zachód, w samej kniei poruszaj się znów na zachód aż do skraju mapy, potem na północ, a dotrzesz do jaskiń orków. Tu właśnie rezyduje Obould. Po wyjściu na powierzchnię możesz odwiedzić obóz barbarzyńców, lecz poza drogą do kolejnej partii lasu (północny-wschód) niewiele masz tu już do roboty. W centralnej części tej partii lasu znajduje się zamieszkana przez zielonego smoka jaskinia. Nie łap od razu za topór! Akulatraxas hojnie wynagrodzi każdego, kto przyniesie głowę przywódcy olbrzymów, które ośmieliły się zaatakować jej gniazdo. Jaskinie olbrzymów znajdziesz na zachód od jej leża. Wódz czeka w południowo-wschodniej części drugiego poziomu lochów. Po wykonaniu zadania nic nie stoi na przeszkodzie byś skrócił długi i trudny żywot smoczycy. I nie zapomnij zabrać jej jaj!

Idąc na północ znajdziesz się w najdzikszej partii lasu, nieopodal gór Grzbietu Świata. Znajdują się tu dwa kompleksy jaskiń, każdy zamieszkiwany przez smoka. Jednak tylko Gorgotha,

ROZDZIAŁ 4

Neverwinter, klejnot północy, jest unurzane w morzu krwi. W sytuację wprowadzą Cię Aarin Gend, lord Nasher, oraz uwięziona w piwnicy kapłanka jaszczurzego ludu. Moraga ocknęła się z trwającego eony snu i powoli zbiera siły w zaciszu swego sanktuarium. Musisz zdobyć będące w posiadaniu Maugrima ostatnie Słowo Mocy! Dobrze by też było, gdybyś uwolnił miasto od prowadzonych przez Aribeth wojsk.

Rezydujący w Targowisku Awanturników Trancar podpowie Ci, jak wykonać drugie zadanie. Wielkie golemy są niezniszczalne, póki zasilają je magowie rezydujący w południowej i środkowej części strefy wojny. Domy, w których przebywają, wyróżniają się magiczną poświatą oświetlającą drzwi. Niech odejdą w zapomnienie razem z pilnującymi je balorami. Zniszcz też katapulty, a pozbawisz najeźdźców największych atutów. Oczyszczając ten oblężony przez wrogów sektor nie zapomnij pomóc dziewczynce, którą napotkasz w północno-wschodnim rogu mapy. Jej siostra rezyduje w Księżycowej Masce i wynagrodzi Cię za uratowanie małej.

Niepozorny dom w południowo-wschodniej części strefy wojny jest w istocie przejściem do kryjówki Maugrima. Na małym dziedzińcu będziesz musiał jeszcze pokonać ostatniego balora. Większe niż demon wyzwanie stanowi jednak Aribeth, którą spotkasz tuż za drzwiami. Upadła paladynka zapomniała modlitw swego boga, lecz wciąż dobrze wywija mieczem. Teraz zadecydujesz o jej losie. Jeśli pod koniec drugiego rozdziały podarowała Ci pierścień jako symbol swojej przyjaźni, lub jesteś urodzonym dyplomatą – namów Aribeth do przyjęcia kary z rąk Nashera. Jeśli nie – czyń swą powinność kata. Maugrim czeka za zakrętem korytarza i umie posługiwać się niebezpiecznym zaklęciem „Zatrzymania czasu". Po jego śmierci w Twe ręce wpadnie ostatnie Słowo Mocy! Wróć z nim do zamku. Po rozmowie z Haedraline wiesz już, co czynić należy, ruszaj więc do pieczar. Położone na portalu Słowo uaktywni przejście do kieszonkowego świata Moragi.

Tradycyjnie już nie ułatwię Ci ostatecznej rozgrywki! Sam przebijaj się przez zatęchłe jaskinie jaszczurzej rasy. Służę dwiema jeno radami: w przedostatniej lokacji nie możesz spać, nie działa też ani droga powrotna, ani kamień przywołań, oszczędzaj siły na ostateczną walkę. Gdy staniesz oko w oko z Moragą zwróć uwagę na chroniące je statuy. Każda jest podatna na jeden tylko rodzaj zadawanych obrażeń i przed tym rodzajem obrażeń ochrania Morgę. Pozbaw gadzinę ochrony, a stanie się jeno ścierwem na drodze Twego miecza! ❐

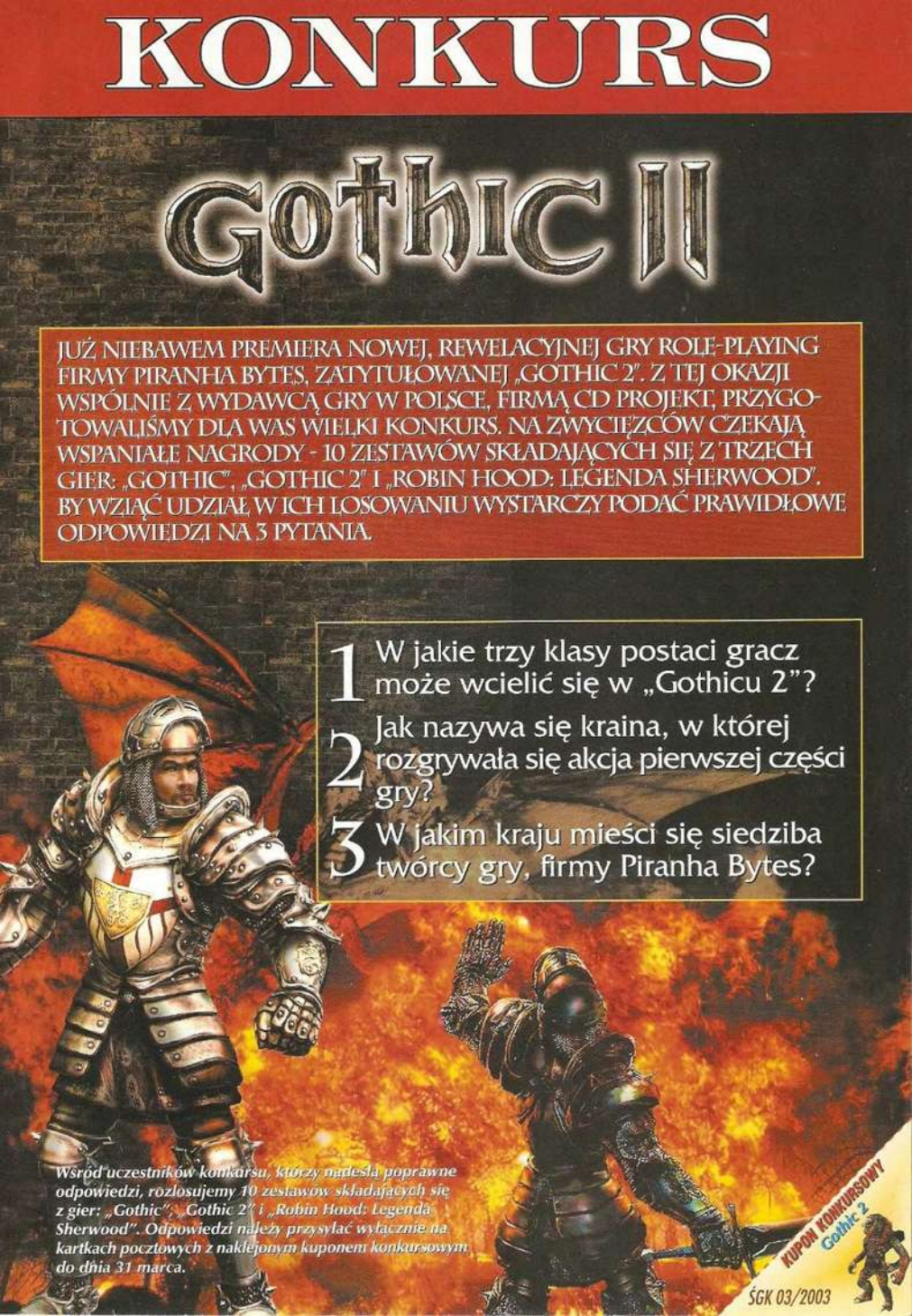
KONKURS

Gothic II

JUŻ NIEBAWEM PREMIERA NOWEJ, REWELACYJNEJ GRY ROLE-PLAYING FIRMY PIRANHA BYTES, ZATYTUŁOWANEJ „GOTHIC 2". Z TEJ OKAZJI WSPÓLNIE Z WYDAWCĄ GRY W POLSCE, FIRMĄ CD PROJEKT, PRZYGOTOWALIŚMY DLA WAS WIELKI KONKURS. NA ZWYCIĘZCÓW CZEKAJĄ WSPANIAŁE NAGRODY - 10 ZESTAWÓW SKŁADAJĄCYCH SIĘ Z TRZECH GIER: „GOTHIC", „GOTHIC 2" I „ROBIN HOOD: LEGENDA SHERWOOD". BY WZIĄĆ UDZIAŁ W ICH LOSOWANIU WYSTARCZY PODAĆ PRAWIDŁOWE ODPOWIEDZI NA 3 PYTANIA.

1. W jakie trzy klasy postaci gracz może wcielić się w „Gothicu 2"?
2. Jak nazywa się kraina, w której rozgrywała się akcja pierwszej części gry?
3. W jakim kraju mieści się siedziba twórcy gry, firmy Piranha Bytes?

Wśród uczestników konkursu, którzy nadeślą poprawne odpowiedzi, rozlosujemy 10 zestawów składających się z gier: „Gothic", „Gothic 2" i „Robin Hood: Legenda Sherwood". Odpowiedzi należy przysyłać wyłącznie na kartkach pocztowych z naklejonym kuponem konkursowym do dnia 31 marca.



NA SKRÓTY

BATTLEFIELD 1942

Kody do gry:
Podczas gry w trybie rozgrywki jednoosobowej wciśnij klawisz [~] by przywołać konsolę. Następnie wpisz jeden z poniższych kodów:

aiCheats.code Tobias.Karlsson – nietykalność
aiCheats.code Jonathan.Gustavsson – zabij wszystkie wrogie boty
aiCheats.code Thomas.Skoldenborg – zabij boty
aiCheats.code BotsCanCheatToo – boty mogą oszukiwać
aiCheats.code WalkingIsWayTooTiresome – nowa lokacja w której pojawiają się postacie „Spawn Location".

FRONTLINE ATTACK WAR OVER EUROPE

Kody do gry:
Podczas gry wciśnij klawisz [ENTER] i wpisz poniższe kody:

I'mCheater – aktywacja oszustw
Ups... – powoduje uszkodzenie wrogich budynków
EagleEye – odkrywa mapę
ByeBye – niszczy wybraną rzecz
HastaLaVistaBaby – niszczy wszystkie jednostki
GoToHell – niszczy wszystkie wrogie jednostki
MoneyMoneyMoney # – otrzymujesz gotówkę, gdzie **#** to jej ilość
StrongMan – leczy wszystkie zaznaczone jednostki

DEADLY DOZEN: PACIFIC THEATER

Podczas gry wciśnij klawisz [ESC], następnie klawisz [L]. Następnie wpisz poniższe kody z przedrostkiem **/tell** (np. **/tell godmode**).

godmode – nieśmiertelność
ammo – broń nie zużywa amunicji
stats – statystyki
fly – tryb latania
invis – niewidzialność
winmission – wygrywasz misję
losemission – przegrywasz misję

REAL WAR: ROGUE STATES

Podczas gry naciśnij jedną z poniższych kombinacji klawiszy:

[CONTROL] + [→] + [F1] + [1] – dodatkowe zaopatrzenie
[CONTROL] + [→] + [F] – włącza/wyłącza „Fog of War"

TR

O.R.B.

Podczas gry naciśnij [ENTER], wpisz jeden z poniższych kodów i ponownie naciśnij [ENTER]:

$WIN – koniec misji
$RU x – dodaj **x** jednostek Resource
$SU x – dodaj **x** jednostek Support
$GET TECH – wszystkie aktualne wynalazki
$GET ALL TECHS – wszystkie wynalazki
$FOGOWAR ON – włącza „Fog of War"
$FOGOWAR OFF – wyłącza "Fog of War"
$WEAKEN ENEMY – obniża pancerz wrogich jednostek

JAMES BOND 007: NIGHTFIRE

Odszukaj plik **autoexec.cfg** znajdujący się standardowo w katalogu **C:\Program Files\EA Games\Nightfire Demo\Bond** i przy pomocy dowolnego edytora tekstowego dodaj w nim dwie linijki.

sv_cheats 1
console 1
Podczas gry naciśnij klawisz [~] (tylda), by przywołać konsolę. W niej wpisz dowolny z poniższych kodów:
god – nieśmiertelność
noclip – możliwość przechodzenia przez ściany
notarget – niewidzialność
fly – latanie
map X – zmiana poziomu na **X**

STUKU PUKU - JEDZIE TIR

Nie cierpię TIR-ów. Są duże, długo się je wyprzedza, a kierowcy bywają nieobliczalni. Nie to jednak drażni mnie w nich najbardziej – spokoju nie daje mi ich wszechwładza szosowa. Jeszcze nie spotkałem kierowcy, który w imię zasad nie zjechałby wyprzedzającemu

„na trzeciego", osiemnastokołowemu kolosowi. Tiry są wielkie. Tiry są prawie niezniszczalne.

Paradoksalnie z dokładnie tych samych powodów polubiłem *Total Immersion Racing* (nomem omen – w skrócie TIR). Co prawda nie kieruje się w niej wielkimi ciężarówkami, ale dostępne auta posiadają właśnie ów element niezniszczalności, co daje w praktyce przemiłe uczucie bezkarności i władzy.

Brak jakiegokolwiek modułu uszkodzeń możesz wykorzystać do uzyskiwania lepszych rezultatów. Zacznijmy może najpierw od uczciwego przyznania się przed św. Krzyśkiem, patronem kierowców, że przekręcić komputerowych mistrzów kierownicy możesz tylko dlatego, iż oni w swej moralnie słusznej postawie brzydzą się prowokowaniem naprawdę niebezpiecznych sytuacji i, zwłaszcza na zakrętach, poruszają się grzecznie, niczym młode panienki w drodze do szkółki niedzielnej (no, może nie zawsze, ale wszak rzeczone młode panienki po wyjściu ze szkółki też potrafią zgrzeszyć myślą, mową, uczynkiem i zaniedbaniem). Ty jednak zapomnij o skrupułach i wykorzystuj każdą okazję do poprawienia swojej lokaty w wyścigu.

Weźmy na przykład najbardziej ostre zakręty, w które program sugeruje wchodzić z wrzuconym drugim biegiem. Jeśli znajdujesz się gdzieś z tyłu stawki i tuż przed Tobą pomyka tak z 5-6 aut, to do ostatniej chwili nie redukuj zbytnio prędkości przed zakrętem. Wpadniesz tym samym z dużym impe-

IKI

TWIERDZA KRUCJATA

Będąc w głównym menu gry naciśnij kombinację klawiszy SHIFT + ↵ + A, aby uaktywnić tryb oszustw. Wówczas podczas gry wciśnij następującą kombinację klawiszy, by uzyskać następujące efekty:
↵ + C – wszystkie misje dostępne
↵ + K – darmowe budowanie, surowce nie są potrzebne
↵ + X – 100 punktów popularności oraz + 100 złota

SOLDIERS OF ANARCHY

Podczas gry naciśnij klawisz ENTER, by przywołać ekran konsoli i wpisz jeden z poniższych kodów. Po poprawnym wpisaniu kodu pojawi się okienko informacyjne. Ponowne wprowadzenie kodu spowoduje jego deaktywację.

Level skip – zakończenie misji zwycięstwem
God mode – nieśmiertelność
Infinite ammunition – niekończąca się amunicja
↑ i Z – zmiana prędkości gry

HARRY POTTER I KOMNATA TAJEMNIC

Aby bohater otrzymywał mniejsze uszkodzenia należy przy pomocy dowolnego edytora tekstowego, np. Notatnika zmienić zawartość pliku defuser.ini znajdującego się w katalogu **\EA games\ harry potter and the chamber of secrets\ system**. W nim należy odszukać poniższy fragment tekstu i zmienić cyfry występujące w liniach zaczynających się na **fDamageMultiplier_** na mniejsze, np. 0.1

```
[HGame.Harry]
bInvertBroomPitch=False
bAutoCenterCamera=True
bMoveWhileCasting=True
bAutoQuaff=True
fDamageMultiplier_Easy=1.2
fDamageMultiplier_Medium=2.0
fDamageMultiplier_Hard=3.0
```

Uwaga: Przed przystąpieniem do modyfikowania pliku należy zrobić jego kopię bezpieczeństwa, by w przypadku ewentualnego błędu można było uniknąć ponownego instalowania gry.

HEARTS OF IRON

Podczas gry wciśnij klawisz F12, aby przywołać konsolę a następnie wpisz:
difrules – włącza/wyłącza „tryb boga" (god mode)
norevolts – wszyscy rebelianci zostają pokonani
fullcontrol – włącza/wyłącza Total Control
nolimit – brak limitu na ilość jednostek
showid – włącza/wyłącza ID prowincji
war – natychmiastowe wypowiedzenie wojny
nowar – natychmiastowe zakończenie wojny
handsoff – włącza/wyłącza „Hands Off"
nofog – włącza/wyłącza „Fog of War"
manpower – 5000 dodatkowych jednostek ludzi
oil – dodatkowe 5000 jednostek ropy
rubber – dodatkowe 5000 jednostek kauczuku
steel – dodatkowe 5000 jednostek stali
supplies – dodatkowe 5000 jednostek zaopatrzenia
nuke – bomba nuklearna
escorts – zwiększenie eskorty
transports – dodatkowe transportowce
di – zwiększenie wpływów

IRON STORM

Podczas gry naciśnij klawisz ESC, by przejść do menu i wpisz jeden z poniższych kodów:
LATOUNGA – maksymalna ilość życia
BLINDAX – maksymalna ilość amunicji

FIFA FOOTBALL 2003

Aby uaktywnić kody musisz odszukać plik soccer.ini znajdujący się w katalogu z grą. Otwórz go za pomocą dowolnego edytora tekstu, np. Notatnika i dopisz dowolną z poniższych linijek:
Wszystkie drużyny
CHEAT_UNLOCKED_TEAMS=1
Turniej (Tournament)
UNLOCK_TOURNAMENT=1
Losowe zespoły
CHEAT_RANDOM_TEAMS=1
Tryb jeden na jednego
ONE_ON_ONE=1
Uruchomienie gry w okienku
WINDOWED=1
Bardzo dobrze grający bramkarze
ABSOLUTELY_PERFECT_GOALIES=1
Równe statystyki zespołów
CHEAT_EQUAL_TEAM_STATS=1
Tryb Practice
PRACTICE_MODE=1
Tryb Demo
DEMO_MODE=1

tem w grupę pojazdów i auta znajdujące się tuż przed Tobą zadziałają niczym hamulce, redukując Twoją prędkość. Co jednak o wiele istotniejsze, ci sami kierowcy stracą odrobinę kontrolę nad pojazdem, a reakcja łańcuchowa może spowodować, iż liderzy najzwyczajniej w świecie wylecą z zakrętu. A że pobocze jak nic innego w tej grze wyhamowuje auta, to delikwent może się póki co pożegnać z prowadzeniem. Tym krótkim, niezbyt kurtuazyjnym manewrem możesz zapewnić sobie przeskok o kilka miejsc w stawce.

Troszeczkę inaczej sprawa wygląda, gdy przed Tobą znajduje się tylko jeden bądź dwa pojazdy, a i zakręt nie należy do tych najostrzejszych (sugerowany bieg 3 lub 4). W takim przypadku możesz dokonać przekrętu, jeśli inni kierowcy wchodzą w niego od zewnętrznej. Tutaj już musisz odrobinę przyhamować, po czym staraj się tak wstrzelić z prędkością, by dokładnie na zakręcie odbić się od maski bolidu przeciwnika. Dla niego oznacza to zablokowanie ścięcia zakrętu oraz znaczną redukcję prędkości, a dla Ciebie szybsze wyjście z wirażu i to na maksymalnie wyżyłowanym poziomie prędkości.

Cóż jednak zrobić, gdy to Ty jesteś na czele stawki, a tym razem to rywale depczą Tobie po piętach? Wszystko będzie dobrze, dopóki nie popełnisz większego błędu. Jeśli jednak nawet Ci się on przydarzy, to i tak możesz wyjść z sytuacji obronną ręką. Załóżmy taką sytuację: źle obliczyłeś prędkość, bądź redukcję biegu, i nagle na wyjściu z zakrętu okazuje się, iż zamiast spodziewanych 160 km/h, turlasz się z prędkością (na przykład) 70 km/h. Możesz spokojnie założyć, że kierowcy jadący za Tobą nie popełnili podobnego błędu. Spójrz szybko we wsteczne lusterko (o ile prowadzisz z widokiem z wnętrza pojazdu) i sprawdź od której strony nadciągają auta rywali. Tuż przed ich manewrem wyprzedzania ustaw się tak, by huknęli Cię w tylny zderzak. Nie martw się, na prostej panowania nad autem raczej nie stracisz, a natychmiastowe przyspieszenie (średnio tak o 30-40 km/h) gwarantowane. Podobny chwyt zastosować można nawet i wtedy, jeśli postawi Cię w poprzek jezdni.

baRTeS

PRZEBOJE ROKU 2002

Po raz kolejny w marcowym numerze ŚGK możecie znaleźć materiał prezentujący przeboje ubiegłego roku, programy, które szczególnie zachwyciły swym wykonaniem i na dobre zapadły w pamięci graczy. Otrzymaliśmy od Was blisko trzysta listów tradycyjnych i elektronicznych, w których oddaliście głosy na najlepsze, Waszym zdaniem, gry polskie i zagraniczne, mające premierę w ubiegłym roku. Wszystkie listy zebraliśmy, zawarte w nich głosy zsumowaliśmy, a typowanych przez Was zwycięzców prezentujemy na stronie obok i nagradzamy w Waszym imieniu „Hitkami".

W drugiej części materiału znajdziecie natomiast wyniki plebiscytu redakcyjnego – a w nim więcej kategorii, jak również głosowanie na najgorszą grę i kompromitację roku. Panie i Panowie, Światowidy w tym roku trafiają do...

JAKI BYŁ ROK 2002?

Był dobry. Z pewnością lepszy niż 2001. Oczywiście nie dla polskiej gospodarki, ale dla nas – graczy. Powodów do świętowania mieliśmy naprawdę dużo. Przede wszystkim na nasz rynek trafiło kilkanaście wybitnych tytułów, spośród których każdy mógł z pewnością znaleźć coś dla siebie. Potwierdzają to nasze wyróżnienia specjalne – „ŚGK Poleca", które w ubiegłym roku otrzymało aż 13 gier.

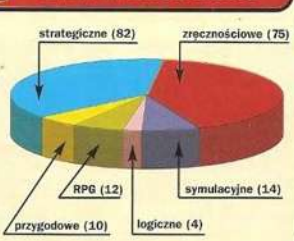
Na łamach ŚGK ukazało się aż 197 recenzji (wzrost o 30 w stosunku do roku ubiegłego). Dominujący był wśród nich udział strategii – 82 tytuły, zręcznościówek – 75. Znacznie słabiej reprezentowane były gry symulacyjne – 14, RPG – 12, przygodowe – 10 i logiczne – 4. Potwierdza to utrzymujący się od wielu lat trend. Gry strategiczne (a w szczególności czasu rzeczywistego) oraz wszelkiego rodzaju strzelanki – to typy gier szczególnie chętnie produkowane, a jednocześnie równie chętnie kupowane. Przygodówki nie mogą wyjść z głębokiej zapaści, a gry logiczne w planach wydawniczych wielkich firm zupełnie nie istnieją. Natomiast twórcy cRPG, chociaż mogą liczyć na sporą grupę odbiorców starają się raczej stawiać na jakość, niż na ilość wypuszczanych tytułów.

KULISY PLEBISCYTU

Warto w tym miejscu wspomnieć jeszcze o zasadach głosowania redakcyjnego, które pozwala na wytypowanie laureatów nagrody Światowida. Otóż spośród wszystkich gier, jakie ukazały się w 2002 roku, wybraliśmy 35 najciekawszych naszym zdaniem tytułów, w poszczególnych kategoriach. Dopiero spośród nich, w tajnym głosowaniu, typowaliśmy te najlepsze z najlepszych. Nie obyło się przy okazji bez różnego rodzaju wewnątrzredakcyjnych nacisków: Manjak reklamował wszystkim ostatnią „FIFĘ"; Yavor twierdził, że dla niego i tak najlepszy w ubiegłym roku był „Tribes 2"; natomiast Manis upierał się, że rok 2002 był stracony, bowiem nie ukazała się w nim kolejna część „Championship Managera".

Osobno przeprowadzone było głosowanie na najgorszą grę ubiegłego roku. Kandydowało do tej zaszczytnej funkcji aż 14 tytułów. Jak się skończyła, możecie przeczytać kilka stron dalej.

PODZIAŁ GATUNKOWY GIER W 2002 ROKU



PRZYZNANE WYRÓŻNIENIA W 2002

CD PROJEKT	★★★★★
PLAY IT	★★★★
LEM	★★
CENEGA	★
MICROSOFT	★

ŚWIAT GIER KOMPUTEROWYCH POLECA

LISTA TYTUŁÓW ZAKWALIFIKOWANYCH DO PÓŁFINAŁU

- **3D Mahjongg** – Megaware/Manta
- **Age of Mythology** – Microsoft/Microsoft
- **Age of Wonders 2: Tron Czarnoksiężnika** – Take 2/Play It
- **Aliens vs Predator: Primal Hunt** – Sierra/Play It
- **Another War** – Cenega/Cenega
- **Atlantis 3: Nowy Świat** – Cryo Interactive/Cenega
- **Battlefield 1942** – Electronic Arts/Cenega
- **Black and White: Creature Isle** – Electronic Arts/Cenega
- **Chessmaster 9000** – Ubi Soft/Play It
- **Disciples 2: Dark Prophecy** – Strategy First/CD Projekt
- **Empire Earth: Sztuka Podboju** – Sierra/Play It
- **FIFA Football 2003** – Electronic Arts/Cenega
- **Gothic** – Egmont Interactive/Shoebox/CD Projekt
- **GTA 3** – Take 2/Play It
- **Heroes of Might and Magic 4** – 3DO/CD Projekt
- **Icewind Dale 2** – Interplay/CD Projekt
- **IL 2 Sturmovik** – Ubi Soft/LEM
- **Jazz & Faust** – 1C/Manta
- **Mafia: The City of Lost Heaven** – GoD/Play It
- **Medal of Honor: Allied Assault** – Electronic Arts/Cenega
- **Medieval: Total War** – Activision/LEM
- **Might and Magic 9** – 3DO/CD Projekt
- **Neverwinter Nights** – Atari/Infogrames/CD Projekt
- **No One Lives Forever 2** – Fox/Sierra/Play It
- **Panzer Elite: Special Edition** – JoWooD/CD Projekt
- **Sea Dogs** – Ubi Soft/CD Projekt
- **Silent Hunter 2: WWII U-Boat Combat Simulator** – Ubi Soft/Play It
- **Star Wars: Jedi Knight 2: Jedi Outcast** – Activision/LEM
- **Syberia** – Microids/Cenega
- **Unreal Tournament 2003** – Infogrames
- **The Elder Scrolls 3: Morrowind** – Bethesda/CD Projekt
- **The Sims: Randka** – Electronic Arts/Cenega
- **Tom Clancy's Ghost Recon** – Ubi Soft/Play It
- **Warcraft 3** – Blizzard/CD Projekt
- **Warrior Kings** – Microids/CD Projekt
- **Worms Blast** – Ubi Soft/LEM

PRZEBOJE ROKU 2002

2002

HITEK

NAGRODA CZYTELNIKÓW ŚGK

Krzysztof Grześkowiak (Swarzędz)
Grzegorz Kanadys (Świdnik)
Renata Małkowska (Toruń)
Jacek Małyszko (Pieszew)
Kamil Nowakowski (Myszków)
Paweł Reutowicz (Wołomin)
Patryk Słowik (Warszawa)
Paweł Strugalski (Sandomierz)
Łukasz Szczepaniak (Warszawa)
Tomasz Wróbel (Katowice)

NAGRODY DLA GŁOSUJĄCYCH

Tradycją stało się również nagradzanie osób biorących udział w głosowaniu na najlepsze gry ubiegłego roku. Tym razem szczęście uśmiechnęło się do dziesiątki naszych czytelników, którzy otrzymują od redakcji ŚGK nagrody w postaci gier – „Neverwinter Nights" i „Heroes of Might and Magic 4". Powyżej prezentujemy nazwiska zwycięzców. Wszystkim gratulujemy, a nagrody oczywiście wyślemy pocztą.

NAJLEPSZA GRA ROKU 2002 W KATEGORII ZAGRANICZNEJ

WARCRAFT 3

(Blizzard/CD Projekt)

Wśród tytułów zagranicznych prym wiedzie trzecia część „Warcrafta". Chociaż trzeba przyznać, że różnice pomiędzy tym tytułem, a „Mafią" i „Neverwinter Nights" oraz kolejnymi w rankingu – „Medieval: Total War" i „GTA 3", były naprawdę niewielkie. Pozycje z pierwszej piątki typowanych przez Was gier, dzieliło tylko kilka głosów różnicy. Ostatecznie – przewaga jedynie trzech głosów! – zwyciężył „Warcraft 3". Piątemu w rankingu „GTA 3" do lidera zabrakło zaledwie siedmiu punktów.

Najnowsze dziecko Blizzarda po raz kolejny potwierdza znaną od wielu lat regułę, że ta firma wydaje mało gier, ale jak już coś wyprodukują, to już hiciora. Tak było ze „Starcraftem", obiema częściami „Diablo" i oczywiście dwiema pierwszymi odsłonami „Warcrafta". Dzięki grom Blizzarda można bawić się całymi tygodniami, a nawet miesiącami, również (a dla wielu przede wszystkim) w sieci. Dlatego też wyróżnienie akurat „Warcrafta 3" nie powinno nikogo dziwić, bowiem jest to tytuł, który zainteresował nie tylko fanatycznych miłośników strategii czasu rzeczywistego, ale wszystkich lubiących dobre gry osadzone w świecie fantasy.

Recenzja: ŚGK 8/2002

POZOSTAŁE NOMINACJE:
- **Mafia: The city of Lost Heaven – GoD/Play It (ŚGK 9/2002)**
- **Neverwinter Nights – Atari/Infogrames/CD Projekt (ŚGK 10/2002)**

NAJLEPSZA GRA ROKU 2002 W KATEGORII POLSKIEJ

ANOTHER WAR

(Cenega)

Okazuje się, że spośród kilkunastu wyprodukowanych w ubiegłym roku gier w Polsce, szczególnie przypadł Wam do gustu tytuł stworzony przez Mirage. Przewaga „Another War" nad kolejnymi wyróżnionymi tytułami „Starmageddonem" i „Krzyżakami" była niemal dwukrotna. Świadczy to niewątpliwie, że jednogłośnie w waszych oczach ta gra zasługiwała na nagrodę.

Również naszym zdaniem „Another War" był najlepszym polskim tytułem w minionym roku. Ta gra RPG, jako jedyna spośród wyprodukowanych w naszym kraju, trafiła na listę 35 tytułów zakwalifikowanych do półfinału nagród Światowida.

Cóż jest takiego w „Another War"? Przede wszystkim to tytuł oryginalny w swym wykonaniu, nie powielający gier zagranicznych. Interesująca przygoda w realiach drugiej wojny światowej, niezły humor (chociażby nawiązania do serialu „Allo, allo" i filmu „Jak rozpętałem drugą wojnę światową"), dobry klimat, ciekawe lokacje – to największe zalety tej gry. Warto też wspomnieć o rozbudowanym rozwoju postaci, oryginalnych umiejętnościach specjalnych czy znakomitej muzyce dobrze podkreślającej panującą w grze atmosferę.

Gratulacje dla firmy Mirage za stworzenie tytułu, który przywrócił graczom wiarę w polskich producentów i pozwolił z większą nadzieją patrzeć na nasz rodzimy rynek gier komputerowych.

Recenzja: ŚGK 8/2002

POZOSTAŁE NOMINACJE:
- **Starmageddon – Lemon Interactive (ŚGK 6/2002)**
- **Krzyżacy – Cenega (ŚGK 6/2002)**

ŚWIATOWID 2002

NAGRODA REDAKCJI ŚGK

GRY STRATEGICZNE

MEDIEVAL: TOTAL WAR

(Activision/LEM)

Na okładce październikowego „ŚGK" napisaliśmy, że „zwariowaliśmy na punkcie tej gry". Słowa to całkowicie prawdziwe i pozbawione jakiejkolwiek przesady. Na taką grę jak „Medieval: Total War" większość z nas czekała chyba całe życie. Po raz pierwszy w wirtualnym świecie mogliśmy poczuć jak wspaniałe były średniowieczne bitwy. Tysiące żołnierzy, dziesiątki typów jednostek oraz rozbudowane działania taktyczne – sprawiające, że wynik starcia w dużej mierze zależy od umiejętności dowódczych gracza.

Najważniejsza jednak i tak pozostawała możliwość wcielenia się w króla Polski. Nie było do tej pory w grach piękniejszego widoku niż szarża polskiej kawalerii: powiewają biało-czerwone proporce, zdaje się że ziemia drży pod naciskiem końskich kopyt, a przeciwnicy w panice zaczynają uciekać...

„Medieval: Total War" to gra prawie całkowicie pozbawiona wad, gdyby jeszcze tylko była nieco tańsza, być może więcej osób doceniłoby jej wszystkie zalety.

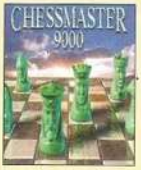
Recenzja: ŚGK 10/2002

POZOSTAŁE NOMINACJE:
- **Disciples 2: Dark Prophecy – Strategy First/CD Projekt (ŚGK 3/2002)**
- **Age of Wonders 2: Tron Czarnoksiężnika – Take2/Play It (ŚGK 8/2002)**

GRY LOGICZNE

CHESSMASTER 9000

(Ubi Soft/Play It)



W ubiegłym roku pisaliśmy, że coś w tym gatunku drgnęło, jednak nie były to z pewnością skoczne podrygi na dyskotece, lecz – co dziś możemy stwierdzić – przedśmiertne konwulsje. Wśród gier logicznych próżno szukać obecnie czegoś nowego. Wyróżnione przez nas tytuły to kopie gier starych i bardzo starych – szachy i mahjongg liczą sobie wszakże tysiące lat, a „Worms Blast" to nic innego jak kalka znanych już pod koniec lat 70. programików w rodzaju „The Wall" czy „Arkanoid".

Antycypujmy zatem i niczym Kasandra obwieśmy wizję zestawu gier logicznych wydanych w tym roku w naszym kraju. Z pewnością będzie „Chessmaster 10.000", „3D Mahjongg 2003", „Brydż 5000" itp. Chyba najwyższy czas pomyśleć o rezygnacji z przyznawania wyróżnień w tej kategorii.

Recenzja: ŚGK 1/2003

POZOSTAŁE NOMINACJE:
- **3D Mahjongg – Megaware/Manta (ŚGK 8/2002)**
- **Worms Blast – UbiSoft/LEM (ŚGK 5/2002)**

GRY ROLE-PLAYING

ICEWIND DALE 2

(Interplay/CD Projekt)

Okazuje się, że wcale nie żaden z nowych tytułów w gatunku RPG („The Elder Scrolls 3: Morrowind", „Neverwinter Nights" czy „Gothic") nie przypadł nam tak do gustu, jak właśnie ta kontynuacja przeboju z 2000 roku. „Icewind Dale 2" to tytuł, który na dobrą sprawę, oferuje walkę w najczystszej postaci, jednak towarzyszy temu tak znakomity role-playowy klimat, że aż trudno oderwać się od tej przygody. Do tego dużo kombinacji z rasami, przyjazny interfejs, nowe profesje, zasady trzeciej edycji D&D – to naszym zdaniem odpowiedni przepis na bardzo dobrą grę.

Godne drugie miejsce przypadło „Neverwinter Nights". W tym przypadku doceniliśmy szczególnie genialną prostotę obsługi, łatwość w poruszaniu się po wszystkich opcjach, połączoną z dostępnością do olbrzymiej ilości czarów i umiejętności. Co prawda Manis upierał się (i nadal upiera), że ta gra ma bardzo dużo z „Diablo", to jednak nawet tak fanatyczni miłośnicy RPG jak Vicor i Bazyl docenili jej atmosferę oraz możliwości związane z wyborem i rozwojem postaci.

Ostatni na podium znalazł się „Gothic". Na dobrą sprawę kilka osób z redakcji właśnie ten tytuł widziało na pierwszym miejscu. Zwyciężyła jednak frakcja fanów „Baldur's Gate", dla których sposób przedstawiania akcji w „Icewind Dale 2" był bardziej „tradycyjny". Trudno im było przestawić się na bliski zręcznościówkom sposób poruszania się zastosowany w „Gothic" i ten średnio sympatyczny interfejs. Może za rok druga część tej gry znajdzie się na szczycie naszego rankingu.

Recenzja: ŚGK 10/2002

POZOSTAŁE NOMINACJE:
- **Neverwinter Nights – Atari/Infogrames/CD Projekt (ŚGK 10/2002)**
- **Gothic – Egmont Interactive/Shoebox/CD Projekt (ŚGK 3/2002)**

PRZEBOJE ROKU 2002

GRY PRZYGODOWE

SYBERIA
(Microids/Cenega)

Tak jak jednogłośnie „Medieval: Total War" zwyciężył naszym zdaniem wśród gier strategicznych, tak również „Syberia" pośród przygodówek nie miała sobie równych. To jedyna wydana w ubiegłym roku gra z tego gatunku, która swą fabułą i prezentacją wykreowanego świata, zaprasza do odbycia wspaniałej przygody. Dzięki „syberii" chociaż na chwilę można było przypomnieć sobie stare dobre czasy, kiedy to prawie wszystkie większe firmy inwestowały w przygodówki, zatrudniały dobrych scenarzystów i grafików – czego efektem było kilka znakomitych tytułów rocznie.

Warto dodać, że szczególnie „doceniliśmy" wydane w ubiegłym roku przygodówki w kategorii „Najgorsza gra". Nominowane do niej były chociażby: „Dracula 2: Ostatnie Sanktuarium", „Versailles 2: Testament of The King" i „Jerusalem: The 3 Roads to the Holy Land". Ich cechą wspólną jest choroba, która trawi i zżera od środka ten gatunek – dostosowywanie go do wymagań osób lubiących nieskomplikowane programy multimedialne. Czymże innym tłumaczyć fakt, że w przeważającej ilości wydawanych obecnie przygodówek jest nie więcej niż 30 przedmiotów, 10 lokacji i tyleż samo osób, z którymi można porozmawiać. Całość, przy minimalnym wysiłku umysłowym, na nie więcej niż pięć godzin zabawy.

Recenzja: ŚGK 9/2002

POZOSTAŁE NOMINACJE:
- **Jazz & Faust – 1C/Manta (ŚGK 6/2002)**
- **Atlantis 3: Nowy świat – Cryo Interactive/Cenega (ŚGK 2/2002)**

GRY SYMULACYJNE

IL 2 STURMOVIK
(Ubi Soft/LEM)

W ubiegłym roku wśród najlepszych symulacji znalazły się aż dwie gry wyścigowe, tym razem jednak ten gatunek zdominowały programy, których akcja została osadzona w realiach drugiej wojny światowej. Co ciekawe wszystkie trzy tytuły doskonale się uzupełniają, pozwalają bowiem wziąć udział w walkach: w powietrzu, pod wodą i na lądzie.

„IL2 Sturmovik" na pierwsze miejsce zasłużył sobie przede wszystkim wielkim realizmem w zachowaniu samolotów w powietrzu i dużym wyborem maszyn, za których sterami można usiąść. Natomiast osoby posiadające odpowiednio dobry sprzęt, mogły podziwiać ile pracy włożyli producenci gry w przygotowanie oprawy graficznej. Tak dokładnego modelu uszkodzeń samolotów oraz drobiazgowego przedstawienia pola walki, do tej pory w symulatorach lotu jeszcze nie doświadczyliśmy.

Podwodne zmagania reprezentuje „Silent Hunter 2: WWII U-Boat Combat Simulator". Klimat niczym w książce i filmie „Okręt", a do tego dużo historycznych misji. ManJAk – maniakalny miłośnik podwodnych symulacji – przez kilka miesięcy był w siódmym niebie.

Trzeci spośród wyróżnionych tytułów był już dobrze znany graczom, niestety nie polskim. „Panzer Elite" miał premierę już pod koniec 1999 roku, jednak dopiero teraz dotarł do naszego kraju w wydaniu „Special Edition". Wymarzony tytuł dla wielbicieli „Czterech pancernych i psa" i najlepszy symulator czołgu w historii gier komputerowych.

Recenzja: ŚGK 2/2002

POZOSTAŁE NOMINACJE:
- **Silent Hunter 2: WWII U-Boat Combat Simulator – Ubisoft/Play It (ŚGK 2/2002)**
- **Panzer Elite: Special Edition – JoWooD/CD Projekt (ŚGK 4/2002)**

GRY ZRĘCZNOŚCIOWE

MAFIA: THE CITY OF LOST HEAVEN
(GoD/Play It)

Zwycięstwo akurat gry „Mafia: The city of Lost Heaven" można tłumaczyć na wiele sposobów. Przede wszystkim w redakcji jest spora grupa osób kochających gangsterskie klimaty, dla których „Dawno temu w Ameryce" i „Ojciec Chrzestny" to dzieła kultowe. Dla nich filmowe elementy „Mafii" były już wystarczającym magnesem, aby zachwycić się tym tytułem. Wystarczy zobaczyć samą czołówkę z kamerą „przelatującą" ponad tytułowym miastem – nie powstydziłby się jej w swym dziele żaden z hollywoodzkich reżyserów. Natomiast kolejne przerywniki filmowe pod względem montażu i aktorstwa, mogły w ubiegłym roku konkurować jedynie z kinową „Drogą do zatracenia"

Ci redaktorzy, dla których nie liczyły się sentymenty, i którzy książki Mario Puzo nie stawiają zaraz obok „Biblii", docenili „Mafię" za wiele innych ciekawych cech. Można zachwycić się jej realizmem w prezentacji miasta, umiejętnym połączeniem elementów zręcznościowych i przygodowych, licznymi ciekawymi zwrotami akcji, dobrą ścieżką dźwiękową, czy wreszcie znakomitym rozwojem fabuły – opowieści, zaprezentowanej niczym film, w którego poszczególnych scenach można pojawić się osobiście i próbować zmienić coś na swój sposób.

Recenzja: ŚGK 9/2002

POZOSTAŁE NOMINACJE:
- **Medal of Honor: Allied Assault – Electronic Arts/IM Group (ŚGK 2/2002)**
- **Star Wars: Jedi Knight 2: Jedi Outcast – Activision/LEM (ŚGK 5/2002)**

PRZEBOJE ROKU 2002

MULTIPLAYER

BATTLEFIELD 1942

(Electronic Arts/Cenega)

Wielu z nas w dzieciństwie chciało być dzielnymi wojakami walczącymi u boku Armii Czerwonej o tak zwaną „wolność naszą i waszą". Z biegiem lat oraz pojawianiem się innych filmów w kinach i telewizji, niejeden marzył o przygodach „bohaterów Kelly'ego" ze „Złota dla zuchwałych" czy udziale w akcjach „Parszywej dwunastki" i saperskiej desperacji „Komandosów z Navarony". Później był „Szeregowiec Ryan" oraz „Wróg u bram", a pragnienia razem z dorastaniem nie słabły, a tylko narastały. I jak to mawiają – „Stało się". Objawił się tytuł „Battlefield 1942". Najpierw do redakcji dotarły filmy z gry, które oglądaliśmy skupieni w kółeczku przed jednym monitorem. Później pojawiła się gra, na szczęście od razu w trzech sztukach, przez co uniknięto wielu wewnątrzredakcyjnych walk.

Czegoś takiego jak „Battlefield 1942" jeszcze nie było. Na jednej mapie 64 graczy może kierować czołgami, dokonywać ostrzału artyleryjskiego, razić przeciwników z samolotów, wspierać ogniem z okrętów czy zaczajać się w ruinach z karabinem snajperskim w ręku. Co kto lubi. Do tego znakomita oprawa graficzna i wrażenie faktycznego uczestnictwa w walkach na frontach drugiej wojny światowej, większe nawet niż „Medal of Honor: Allied Assault".

Recenzja: ŚGK 10/2002

POZOSTAŁE NOMINACJE:
- **Warcraft 3 – Blizzard/CD Projekt (ŚGK 8/2002)**
- **Star Wars: Jedi Knight 2: Jedi Outcast – Activision/LEM (ŚGK 5/2002)**

DODATEK/ROZSZERZENIE

SALIENS VS PREDATOR 2: PRIMAL HUNT

(Sierra/Play It)

Rzadko zdarza, się aby jakieś rozszerzenie do gry otrzymało od nas ocenę 9/10, a taka właśnie sytuacja miała miejsce z „Aliens vs Predator 2: Primal Hunt". Trzy dobrze zaprojektowane kampanie oraz lokacje, a do tego nowe możliwości poszczególnych ras i rodzaje broni – to dokładnie to, co naszym zdaniem zasługuje na nagrodę.

Wyróżniliśmy również „Empire Earth: Sztuka Podboju", może głównie dlatego, że wiele osób grało w wersję podstawową i z ciekawością sięgnęło po dodatek oferujący nowe kampanie i jednostki. Samo rozszerzenie jednak, przyznajmy szczerze, do szczególnie wybitnych nie należy, ale posiada wszystkie elementy, które solidny dodatek zawierać powinien.

Dziwić może pewnie fakt, że na trzecim miejscu znalazł się dodatek do „The Sims". Mamy poważne podejrzenie, że głosowali na niego redaktorzy żonaci, którzy w obecnym stanie mogą sobie pozwolić co najwyżej na randki wirtualne. To jednak hipoteza nie poparta żadnymi dowodami – głosowanie było wszakże tajne.

Recenzja: ŚGK 9/2002

POZOSTAŁE NOMINACJE:
- **Empire Earth: Sztuka Podboju – Sierra/Play It (ŚGK 12/2002)**
- **The Sims: Randka – Electronic Arts/Cenega (ŚGK 3/2002)**

POLSKI WYDAWCA/DYSTRYBUTOR

CD PROJEKT

Firma CD Projekt miała w ubiegłym roku niesamowicie szczęśliwą rękę do wydawania hitów. Dość wspomnieć o „Warcraft 3", „Neverwinter Nights", „Heroes of Might and Magic 4", „Icewind Dale 2", „Gothic" i „Warrior Kings". Nie zabrakło też w ofercie CD Projekt tytułów bardzo dobrych i ambitnych, adresowanych do zdecydowanie węższego grona graczy, takich jak: „Disciples 2: Dark Prophecy", „Might and Magic 9", „Panzer Elite: Special Edition" czy „The Elder Scrolls 3: Morrowind". Wielkie brawa należą się również za zaprezentowanie polskim graczom wyprodukowanych w Rosji w 2000 roku „Sea Dogs". Ta trójwymiarowa wersja „Pirates!" przez jedną osobę w redakcji była nazywana „najlepszą i najbardziej przeklętą grą" – redaktor, którego dane miłosiernie przemilczymy – z powodu „Sea Dogs" musiał przesuwać o trzy miesiące obronę pracy magisterskiej.

Wróćmy jednak do CD Projekt. Najwięcej gier (aż 11 na 35) dystrybuowanych przez tę firmę znalazło się wśród naszych półfinalistów. CD Projekt jest też liderem wśród programów wyróżnionych znaczkiem „ŚGK Poleca" – tytuł ten otrzymało 5 gier.

Na duży plus wyróżnionej firmie trzeba też zapisać wydawanie gier w polskiej wersji językowej, niestety minusem jest często czas potrzebny na dokonanie lokalizacji. Na takie tytuły, jak „Disciples 2: Dark Prophecy" czy „The Elder Scrolls 3: Morrowind" – musieliśmy czekać bardzo długo.

PRZEBOJE ROKU 2002

NAJGORSZA GRA ROKU

PLANETA MAŁP

(Ubi Soft/LEM)

W tej kategorii, chyba jak w żadnej innej, rywalizacja była bardzo zacięta. Wiele głosów zdobyły takie „hiciory" jak: „House of The Dead 2", „Dracula 2: Ostatnie Sanktuarium", „The Shadow of Zorro", „Jerusalem: The 3 Roads to The Holy Land", „Nina: Kroniki agenta – Tunele Afganistanu" oraz „Gore".

Ostatecznie jednak do finału trafiła trójka „szczęśliwców", którzy unieszczęśliwili graczy w ubiegłym roku. Grupie tej przewodzi gra zrobiona na bazie średniego filmu Tima Burtona – „Planeta Małp". Kilka osób w redakcji z ciekawością sięgnęło po owe dzieło i wszyscy tak samo boleśnie się zawiedli. Kiepskie zagadki, żenująca fabuła, proste walki, drętwo poruszający się bohater, puste i brzydkie lokacje, brak sejwowania w trakcie poziomu i kamera bezmyślnie zmieniająca swe położenie zawsze wtedy, gdy nie powinna – tak, wady tej gry można wymieniać bardzo długo.

Drugą pozycję okupuje gra-gadżet, dla którego powstania pretekstem były ostatnie zimowe igrzyska olimpijskie. „Salt Lake 2003" mógł się znudzić po ledwie kilkudziesięciu minutach zabawy. Wszystko to za sprawą niezbyt dużego wyboru dyscyplin, a co więcej – ich minimalnej atrakcyjności. Przemilczymy w tym miejscu taki drobiazg, że pośród dostępnych w grze narodowości zabrakło polskiej, a pojawiła się np. grecka. O wiele istotniejsze jest to, że gra wygląda i działa dokładnie tak, jakby był zrobiona w pośpiechu, na siłę – aby tylko zdążyć na olimpiadę i zarobić.

Nie wiadomo za to jakimi celami kierowali się twórcy gry „The Thing". Jeżeli była to próba zniszczenia legendy filmu Carpentera, to osiągnęli to w stu procentach. Gra zaczynała się kiepskim intrem, a później mamy już po równi pochyłej w dół. Ktoś najwyraźniej rozminął się z klimatem filmu, w którym najistotniejszy był element ciągłego zagrożenia i niemożność zaufania nawet najbliższym przyjaciołom. Gdyby jednak zrobiono jeszcze z „The Thing" dobrą przygodówkę..., ale nie. Zdecydowano się na grę akcji, (w której nie można nawet skakać), strzelania tu prawie tyle co w „Serious Samie", a tytułowi obcy prezentują się prawie tak strasznie jak żelowe misie. Najgorszy koszmar czeka gracza jednak w momencie, gdy rozgryzie mechanizm gry i pozna, co twórcy programu mieli na myśli. Otóż okazuje się, że partnerzy głównego bohatera nie zostają zainfekowani przypadkowo, ale – co by się nie robiło – zawsze przemieniają się w „cosiów" w dokładnie oznaczonych miejscach.

Apelujemy w tym miejscu do wszystkich producentów gier – zostawcie w spokoju filmy, szczególnie te, które lubimy i cenimy. Wydanie takich programów jak „Braveheart", „Ogniem i Mieczem", „The Fifth Element" czy „The Thing" – nikomu splendoru i szacunku graczy nie przyniosło. Znacznie ciekawsza była już droga odwrotna i przeniesienie na srebrny ekran gier „Resident Evil", „Tomb Raider" czy „Mortal Kombat". Może to jest właściwszy kierunek.

Recenzja: ŚGK 6/2002

POZOSTAŁE NOMINACJE:
- **Salt Lake 2002 – Eidos Interactive/Cenega (ŚGK 3/2002)**
- **The Thing – Black Label Games/Play It (ŚGK 11/2002)**

KOMPROMITACJA ROKU 2002

KAMPANIA MEDIALNA PRZECIWKO GRACZOM

Po raz kolejny nasi współobywatele otrzymali z różnych mediów (telewizji, radia i gazet) olbrzymią porcję bzdur na temat gier komputerowych. Wszędzie pojawiały się jakieś eksperckie mądre główki (psycholodzy, socjolodzy, politycy), którzy z doskonałą regularnością powtarzali – „Gry są złe" – a nieobeznani w temacie dziennikarze tylko im wtórowali.

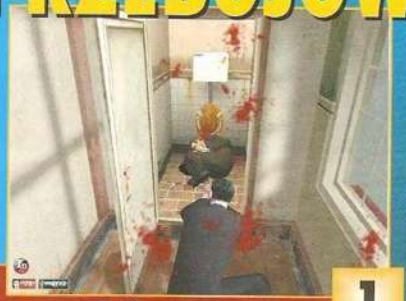
Tak to niestety bywa z nowościami – wiele osób się ich boi. A jak się boi, to chętnie o tym posłucha, a jak posłucha, to już można robić materiał żerujący na emocjach. Naszą nagrodę w tej kategorii przyznajemy w szczególności dziennikarzom z TVN, realizującym magazyn „Uwaga". W jednym z tych programów poruszono tematykę gier komputerowych. Skupiono się na dwóch chłopakach: Krzysiu i Michale – obaj lat 13. Z wypiekami na twarzy, wgapieni w „Serious Sama", mówili oni „W tej grze chodzi o to, żeby rozwalać wszystkich potworów. No i przejść ją całą... dużo krwi przelać. Według mnie najfajniejsze są właśnie takie gdzie się wszystko rozwala, bo... jest co robić, jest akcja. Nie nudzi się tak szybko, jak inne gry." Zaiste wzorcowe to przykłady graczy, aż się płakać chce...

Widzowie w owym programie mogli jeszcze zobaczyć kolejnych ekspertów, dziecko lat na oko osiem, które samo kupiło – tutaj o zgrozo uwaga – „Planescape Torment". Później nagle zaprezentowano co nas czeka w przyszłości, gdy obecni nastoletni gracze dorosną – w tle burdy na stadionach, dwóch bijących się w bramie oresiarzy. Zgroza, zgroza, po trzykroć zgroza.

Spośród wysokonakładowych niekomputerowych magazynów jedna „Polityka" z dnia 7 grudnia 2002 zamieściła artykuł, w którego wstępie napisano „Ukryjcie tę wiadomość przed dziećmi: gry komputerowe nie ogłupiają! Na odwrót: od grania szybko rośnie wskaźnik inteligencji IQ, o 15 punktów w skali pokolenia". Wszystko się zgadza, jednak dlaczego ukryć ten fakt przed dziećmi, rodzice ogłupiać je mają, czy jak.

HITOTEKA

NASZA LISTA PRZEBOJÓW



1. Mafia
2. Elder Scrolls 3: Morrowind PL
3. Icewind Dale 2 PL
4. Age of Mythology
5. Warcraft 3 PL
6. Tribes 2
7. Neverwinter Nights PL
8. Age of Wonders PL
9. No One Lives Forever
10. Grand Theft Auto 3 PL

QUIZ

Dla zaspokojenia Waszej ciekawości przygotowaliśmy mały test psychologiczny. Daje on odpowiedź na pytanie, jak bardzo jesteście pochłonięci przez gry. Osoby, które zdobędą maksymalną liczbę punktów mają pełne prawo powiesić sobie na ścianie dyplom, który był dołączony do lutowego numeru ŚGK. Życzymy dobrej zabawy.

PUNKTACJA:

a – 0 punktów
b – 5 punktów
c – 10 punktów

1. Co robisz, gdy się budzisz?
   a. zdejmujesz z głowy słuchawki po całej nocy grania
   b. włączasz komputer, by zacząć grę od miejsca, w którym skończyłeś o 5 rano
   c. patrzysz przez okno i zastanawiasz się kiedy z lata zrobiła się zima
2. Gdy padasz zmęczony po wielu godzinach gry:
   a. śnią Ci się dziewczyny (faceci)
   b. śni Ci się screensaver Twojego komputera
   c. przełączasz się w stan oczekiwania i czekasz na ruch myszki
3. Twoja poranna toaleta obejmuje:
   a. mycie zębów
   b. prysznic
   c. czyszczenie rolek myszki
4. Kiedy jesz?
   a. w czasie ładowania kolejnego levelu
   b. wystarczy Ci to co jadłeś tydzień wcześniej
   c. żywisz się wizją kupienia Duke Nukem Forever
5. Grając w Aliens vs Predator 2 najlepiej czujesz się w skórze:
   a. Obcego
   b. królowej
   c. facehuggera
6. Jadąc autobusem natykasz się na kontrolę biletów
   a. dajesz swój bilet do sprawdzenia
   b. korzystając z Mocy namawiasz kontrolera, by przemyślał swoje życie
   c. wyskakujesz z autobusu z okrzykiem „Bailing Out!"
7. Gdybyś miał wybrać się na bezludną wyspę, którą grę zabrałbyś ze sobą?
   a. Civilization 2
   b. Tribes 2
   c. Sims Online
8. Spotykasz w nocy człowieka w okularach przeciwsłonecznych. Jakie Twoim zdaniem mogą być jego pierwsze słowa?
   a. Papieren bitte!
   b. Ou est le cybercafe le plus proche?
   c. My sight's augmented
9. Umawiasz się na randkę z Jennifer Lopez. Twoje pierwsze słowa do niej to:
   a. Preferuję boty
   b. Shake it, baby!
   c. Burn, baby!
10. Która z wymienionych postaci jest Twoim zdaniem fikcyjna:
    a. Belzebub
    b. Kate Archer
    c. Bill Gates

Najlepiej sprzedające się tytuły

(03.02.2003 – 09.02.2003) (styczeń)

EMPIK
www.empik.pl

1. Europa Universalis – II Wojna Światowa PL
2. The Sims: Zwierzaki PL
3. Neverwinter Nights PL
4. Harry Potter i Komnata Tajemnic PL
5. Elder Scrolls: Morrowind PL
6. Medal of Honor: Allied Assault – Spearhead
7. Heroes of Might & Magic 4: The Gathering Storm PL
8. Władca Pierścieni: Drużyna Pierścienia PL
9. Mafia PL
10. Hegemonia – Żelazne Legiony PL

TimSoft
www.timsoft.pl

1. Half-Life + Counterstrike
2. Flanker 2.5
3. Mortyr PL
4. Elder Scrolls 3: Morrowind PL
5. Medal of Honor: Allied Assault – Spearhead
6. Neverwinter Nights PL
7. Championship Manager 3 PL
8. Toon Car PL
9. Hegemonia – Żelazne Legiony PL
10. Cesarz: Narodziny Państwa Środka PL

NAJNOWSZY NUMER

JUŻ W SPRZEDAŻY

FORUM

Rubrykę prowadzi: Piotr Pieńkowski

HYDE PARK

Masz coś ciekawego do powiedzenia? Jakaś sprawa Cię wkurza? Wpadłeś na genialny pomysł? Napisz do nas – „Hyde Park" czeka na Ciebie! Wszystkie opublikowane wypowiedzi nagradzamy grami komputerowymi.

Listy należy wysyłać na adres redakcji SGK koniecznie z dopiskiem „Hyde park". Można też napisać maila (konto: rednacz@sgk.com.pl), koniecznie z podanym adresem zwrotnym i zatytułowanego „Hyde park".

Nowo-moda

Do napisania tego listu skłonił mnie felieton Gracza pt. „Nowo-moda". Rzeczywiście, ostatnio słychać coraz więcej narzekań na gry. Jest to po części winą producentów zachwalających swoje produkty i obiecujących cudną grafikę, fantastyczną muzykę, nadzwyczajną grywalność (choć trudno tu ich winić, gdyż oni po prostu reklamują – często też z przesadą – swoje dzieło). Na tej podstawie gracze wyobrażają sobie nie-wiadomo-jakie-cudo, idą do sklepu i kupują ów murowany hit. Co się potem okazuje? Że gra nie spełnia wymogów graczy. A raczej nie odpowiada ich wyobrażeniom. I stąd biorą się narzekania – grafa słaba, dźwięk całkiem przeciętny, grywalność taka sobie.

Chcę jeszcze dodać, że o niektórych wadach nie powinno się mówić przed ukończeniem gry. Bo czy po przejściu jednej misji można już narzekać na małą ilość broni, jednostek czy liniowość rozgrywki (w całej grze)? A jeśli ktoś narzeka, że na przykład grafika skacze, to może przyczyna leży w ustawieniach gry, a nie w samej grze? Może po prostu trzeba obniżyć rozdzielczość lub zmniejszyć ilość detali i problem zniknie? Przy czym nie uważam, że wina zawsze leży po stronie gracza, bo gry słabe i wadliwe oczywiście też się zdarzają. Ale tak niestety często jest.

Apeluję zatem do całej populacji graczy: nie narzekajcie na wszystko, na co się tylko da! Spróbujcie czasem docenić zalety, a zobaczycie, że przyjemność z grania będzie dużo większa. Bo o przyjemność i satysfakcję przecież w tym wszystkim chodzi.

Aga

Pomysł

Mam świetny pomysł na grę. Czegoś takiego jeszcze nie było. Chodzi mianowicie o cRPG, który przedstawiałby karierę księdza. Piękna sprawa te wszystkie msze, kolędy (wizyty duszpasterskie) i co najważniejsze, spowiedzi, że już o zbieraniu kasy na tacę nie wspomnę. Pomyślcie, co by było, gdybyście mogli zadawać spowiadającym się pokutę. A do tego jeszcze droga rozwoju kariery od ministranta do papieża!

Jacek

Jednorazówka

Wczoraj po raz trzeci skończyłem „Jagged Alliance 2". Grało się jak zwykle bardzo przyjemnie, ale ten raz był wyjątkowy. Postanowiłem mianowicie, że zrobię z mojego głównego bohatera prawdziwą maszynę do zabijania i że „podkręcę" jego wszystkie współczynniki do oporu. Długie godziny spędziłem biegając w te i z powrotem w trybie „skradania się" przed oczami strażnika, by dopalić zwinność do upragnionej wartości 100 punktów, strzelając do nadciągających posiłków Deidranny w walce o 100-procentową celność oraz wykonując wiele innych dziwnych czynności. Cały ten wysiłek po to, żeby wycisnąć z gry wszystkie soki.

I kiedy osiągnąłem wszystko, co mogłem osiągnąć, wtargnąłem do siedziby Deidranny, rozprawiłem się z jej dyktaturą, obejrzałem outro i... koniec. Cała ta ciężka praca, cały czas spędzony na szlifowaniu umiejętności, wszystko to poszło na marne. Tak zresztą kończą wszyscy bohaterowie gier z elementami RPG. Kiedy gra się kończy, traci się wszystko, co do tej pory udało się osiągnąć. Sytuacji nie ratują również wydawane dodatki, gdyż najczęściej są krótkie i do tego pojawiają się jednorazowo.

Zastanawiam się, czy nie można by było wymyślić jakiegoś sposobu na to, żeby postać nie lądowała na półce wraz z ukończoną grą. Może sprawę rozwiązałby uniwersalny i elastyczny system tworzenia i importu bohaterów (np. taki, jaki zaproponował Black Isle w swojej serii „Baldur's Gate" i jemu pochodnych), który jednak obejmowałby swoim zasięgiem wiele tytułów z różnych gatunków i stajni, a jedynym spoiwem je łączącym byłaby właśnie postać głównego bohatera. W zależności od poziomu postaci zmieniałby się poziom trudności całej rozgrywki, artefakty stawałyby się coraz potężniejsze, zadania trudniejsze, a wrogowie bardziej wymagający. To tylko luźna propozycja, zapewne nie mająca szans na ziszczenie w najbliższej przyszłości, tym niemniej pomysł wydaje mi się teoretycznie możliwy do zrealizowania. Przynajmniej teoretycznie.

Hannibal

E-sport

Nie zgadzam się z wypowiedzią Wodza z Tlustomostu z ŚGK 1/2003. Chciałem mu przypomnieć o jednej bardzo znanej grze, która również uzyskała miano sportu. Szachy. Pod wieloma względami szachy są bardzo podobne do UT. Najpierw trenujesz z kolegami, potem zaczynasz uczestniczyć w konkursach i pniesz coraz wyżej i wyżej. Przy obu grach możesz się ciągle rozwijać, np. grając z przeciwnikami na równym lub wyższym poziomie. Gdyby taka „bariera" istniała naprawdę, można by ją znaleźć w każdym sporcie. W każdym sporcie można nauczyć się czegoś nowego, nawet gdybyś był najlepszy. I to samo dotyczy UT czy CS. Bądź „Starcrafta". Ile lat ludzie grają w tą grę? I czy któryś z nich powiedział, że osiągnął maksymalny poziom?

swirus-cyryl

Wodzu pisze, że „gry stworzono dla rozrywki, a sport to życie". Po pierwsze, sport również wymyślono dla rozrywki! Po drugie sport to rywalizacja, dążenie do celu, osiąganie konkretnego wyniku. Czy któregoś z wymienionych elementów brakuje w grach komputerowych kandydujących do miana dyscypliny sportowej? Nie! Po trzecie, „wielu chłopców myśli, że pograją dwa miechy w UT-ka i już są „maczo-mordercami". Tak się składa, że wielu młodych chłopców potrafiących na podwórku wkręcić w murawę każdego, uważa się za nowe objawienia piłki nożnej. A jak jest? Szybko wylatują z pierwszych treningów w prawdziwych klubach. Z tymi „maczo-mordercami" jest podobnie – kiedy tylko skonfrontują się z dobrym przeciwnikiem – albo zrezygnują i pozostaną przy „podwórkowym" graniu, albo poświęcą wszystko, że-

W INTERNECIE

FORUM DYSKUSYJNE ŚGK Online

W tym miesiącu na FŚGK zapytaliśmy o to, czy często miewacie problemy techniczne z zakupionymi grami. Chcieliśmy się dowiedzieć, czy często zdarza się, że dostajecie produkt wadliwy lub brakuje jakiegoś istotnego elementu (na przykład kodów lub instrukcji), a jeśli taka sytuacja występuje, to czy zgłaszacie problem wydawcy i jaka jest jego reakcja.

Poniżej publikujemy wybrane głosy z dyskusji (całość możecie prześledzić na stronie http://www.sgk.com.pl), opinie te nie muszą być zgodne z poglądami członków redakcji.

Niestety, ale wyżej wymieniona sytuacja zdarza mi się ostatnimi czasy coraz częściej. Najpierw problem powstał z grą Gothic, która ni stąd ni zowąd wywalała mnie często do Windowsa. Okazało się, iż to samo przytrafia się moim kumplom, poszukaliśmy więc łatki. Problem polegał na tym, iż na oficjalnej stronie polskiego dystrybutora nie było najnowszej łatki, musiałem więc poszukać na innych stronach internetowych...

Teraz powoli to samo zaczyna dziać się z Wizardry 8... i przypuszczam, że tym razem będę interweniował u dystrybutora, gdyż niejednokrotnie takie problemy z programem odstręczają gracza.

Jerod

To że gra działa niestabilnie nie jest często winą dystrybutora, ale naszego własnego sprzętu i producenta. W moim przypadku najbardziej niestabilnymi grami są Europa Universalis 2 i Morrowind. Czasami doprowadzają mnie do szewskiej pasji, gdy co 10 minut muszę je włączać od nowa. W ogóle firma Paradox ma dość dziwną politykę wydawniczą, gdyż ich gry zaraz po wydaniu zawierają tyle bugów, że praktycznie nie da się w nie grać. Dopiero potem z godnym podziwu uporem wypuszczane są łatki likwidujące błędy. Dotyczy to także najnowszego ich tworu HOI (w Polsce by wprowadzić więcej chaosu w naszym życiu nazwanym Europa Universalis 2: Wojna Światowa). Nie zmienia to faktu, że są twórcami jednych z najlepszych strategii, jakie można kupić.

Miniu

by rozwijać się i pokonywać coraz to lepszych. Jak w sporcie.

Argument o „barierze" i „schematyczności" jest równie absurdalny. Zawsze można czymś zaskoczyć. Szermierz czy szachista (zdziwiony, że szachy są nazywane dyscypliną sportową?) przez większą część pojedynku również walczy (gra) schematycznie, by na koniec „zaserwować" przeciwnikowi długo przygotowywany manewr. Jedynie sporty zespołowe nie są tak naprawdę schematyczne, choć i z tym niektórzy będą się kłócić. Rozwijać można się zawsze, tak jak wciąż można rozwijać sprzęt (choć kilka lat temu wydawało się to niemożliwe), same gry też się rozwijają (jak piłki do nogi, jak narty skoczków itd.) i zwiększają poziom skomplikowania tego... sportu. Marzenia wielu ludzi, którzy zawalili szkoły przez gry komputerowe stają się faktem – nadchodzi era nowego SPORTU!

Andedhel

Dwugłos rolplejowy

W numerze 1/2003 czytelnik o pseudonimie PitD pisze, że nazewnictwo RPG powinno być tylko i wyłącznie używane w stosunku do gier komputerowych. Nie zgadzam się z tym stwierdzeniem, bo tradycyjne gry fabularne powstały wcześniej niż ich komputerowe odpowiedniki i to właśnie im należy się ten skrót.

Nie zgadzam się też z opinią, że w tradycyjnym RPG wymyślamy role, a nie je odgrywamy. Każdy gracz przecież na początku sesji określa, jaki charakter, klasę oraz umiejętności ma jego postać i do końca gry musi według tych ustaleń odgrywać bohatera – np. dobrego paladyna, złego czarnoksiężnika itd. Wprowadzenie terminu cRPG jest znakomitym pomysłem, bo bardzo łatwo pozwala odróżnić grę komputerową od fabularnej, np. „Diablo" cRPG – gra komputerowa, „Diablo" RPG – gra fabularna na zasadach D&D.

Haron

Z uwagą przyglądałem się dyskusji związanej ze starymi, dobrymi rolplejami i muszę powiedzieć, że cała ta debata to komedia. Czy to naprawdę istotne, czy dodajemy jedną literkę przed skrótem? Od lat jestem miłośnikiem RPG-ów, zarówno komputerowych jak i „papierowych" (w sumie to zdanie nie jest potrzebne, ale co tam). Nie owijając w bawełnę, rozumiem, że można być maniakiem gier fabularnych, ale spójrzmy prawdzie w oczy: RPG to nadal RPG, niezależnie, czy komputerowe, czy papierowe.

BJ

LISTY DO REDAKCJI

Dlaczego w numerze jubileuszowym zabrakło superanckich działów: „Hyde Park", „Listy" oraz „Ale Hecal". Czy to już na stałe? I dlaczego z nich rezygnujecie? Przecież to najlepsze działy w całym ŚGK! Wasza wizytówka! Proszę, błagam, rozkazuję Wam – przywróćcie je!

Adam Nowicki, Kraków

Już się robi. Zajrzyj na strony, gdzie rubryki te zawsze były. Mamy tam dla Ciebie niespodziankę.

A ponieważ Twój list nie był jedyny, co oznacza, że sprawa jest poważna, wyjaśniam, że rubryki te nie tyle zawieśliśmy, co jednorazowo przeobraziliśmy w inną formę. Pomyśleliśmy bowiem, iż w numerze jubileuszowym można po prostu zaszaleć i zrobić coś innego, eksperymentalnego (czasem tak rodzą się nowe działy i nowe idee). W ten sposób „Hyde Park" i „Listy" stały się rubryką „Poznajmy się!", natomiast „Ale heca!" – zwycięskim „fotoGRAMEM" z naszego konkursu.

Ale oczywiście był to zabieg jednorazowy i w tym numerze wracamy już do normy. A że nie ma tego złego, co by na dobre nie wyszło – to przy okazji dowiedzieliśmy się, jak wysoko stawiacie te rubryki, i bardzo się ucieszyliśmy, bo przecież miło wiedzieć, że nasze wysiłki są przez Was doceniane.

Daliście czadu urodzinowym numerem. Moje gratulacje. Waszą historię przeczytałem na jednym oddechu, zaśmiewając się do łez. Jesteście jedynymi w całej branży, którzy potrafią pisać tak trudne rzeczy w taki sposób. No i tylko wy potraficie nadać sens słowu jubileusz, w przeciwieństwie do innych.

Niestety, nie uniknęliście w swojej historii drobnych błędów. Mam na myśli tę listwę u dołu stron, gdzie podajecie różne premiery i wydarzenia dziejące się na przestrzeni lat. Znalazłem tu trzy powtórki: pierwszy numer „Gier Komputerowych", powstanie „PC Games CD" oraz zamknięcie 1/O.

Oczywiście, nie psuje to jakości całego artykułu, ale informuje was o tym dla porządku. Jeszcze raz, moje gratulacje.

Rafał „Kosa" Kosecki

No cóż, tekst był ogromnym wyzwaniem ze względu na treść i objętość, w dodatku pisany i tamany był jako ostatni, już po tak zwanym deadlinie, błędy więc miały prawo się zdarzyć. Miały prawo, choć oczywiście szkoda, że się zdarzyły. Jest mi z tego powodu tym bardziej przykro, że jestem autorem tego tekstu. Poświęciłem na niego równo tydzień swojego życia, nie dojadając i nie dosypiając (dosłownie), a pod koniec byłem już tak wyczerpany, że nie miałem sił kontrolować także korekty. No i poszło jak poszło. Gdybym był twórcą gry, wydałbym teraz patcha i z głowy, ale nie jestem, więc mogę Wam tylko zaproponować, abyście wzięli długopisy do ręki i skreślili następujące wersy: pierwszy numer „Gier Komputerowych" – 12/1993, powstanie „PC Games CD" – 1/1999 i zamknięcie „I/O" – 12/2000. I teraz już wszystko powinno być OK.

Na Forum ŚGK jest taka osoba – Jerod. Ostatnio rozmawiałem z nim przez GG. Padło stwierdzenie, że brakuje nam tych starych wstępniaków. Dawniej mogliśmy przeczytać jakiś ciekawy felieton, przemyślenia Naczelnego, a teraz? Tylko opis bieżącego numeru. Prawda, że część informacji jest przydatna, ale czy nie dałoby się częściowo wrócić do starej formy?

Paweł „Bitus" Bijata

Częstochowa

Mówiąc szczerze, Pawle, powody są dwa. Techniczny i... techniczny. Po pierwsze, w każdym numerze są sprawy, które trzeba gdzieś poruszyć. Kiedy jest podwyżka lub obniżka ceny, gdy do numeru załączamy jakiś szczególnie ciekawy bonus, kiedy wprowadzamy jakiś cykl artykułów, nową rubrykę lub nowego autora. I tym miejscem jest właśnie wstępniak (bo jak nie w nim pisać o takich rzeczach, to gdzie?). Drugi powód wynika z pobudek osobistych (a więc też technicznych, ha, ha). Wierzcie mi lub nie, ale pisanie felietonów to bardzo wyczerpująca czynność, a pisanie ich kilku miesięcznie, to czynność wyczerpująca kilkukrotnie. Tworząc przez wszystkie te lata „Między nami, graczami", „Tawernę" oraz felietony-wstępniaki, po prostu w pewnym momencie poczułem, jak się wypalam i jak zmęczenie zaczyna wpływać na jakość tekstów. Z bólem serca, ale w końcu podjąłem tę decyzję i zmieniłem najpierw charakter wstępniaków na organizacyjny, a później przekazałem „Tawernę" znamienitemu Nuburusowi, skupiając się wyłącznie na „Graczu".

Ale nie chcę też tutaj twierdzić, że „stare wstępniaki" są przeszłością na zawsze. Zmęczenie minęło, formę odzyskałem i faktycznie coraz częściej rozważam powrót do formuły felietonowej. Niewykluczone zatem, iż wkrótce na łamach ŚGK znów pojawią się skromne rozważania Naczelnika. Ale jakby co, Pawle, na Twoją (Waszą) odpowiedzialność.

Czy istnieje możliwość zakupu numeru ŚGK z grudnia 2003 roku. Jestem fanem gry „Panzer General" i chciałbym nabyć numer z tą grą. Czy istnieje taka możliwość? Proszę o podanie sposobu zrealizowania tego zakupu.

Marcin Barański

Niestety, nie prowadzimy sprzedaży numerów archiwalnych. Normalnie w takiej sytuacji drugą szansą jest ponowna reedycja gry (w „ŚGK Extra"), ale w tym akurat przypadku gry nie wznowimy (umowa z dystrybutorem nie przewiduje takiej możliwości). Pozostaje Ci zatem ostatnia szansa, jaką jest zakup gry na jakiejś aukcji lub bezpośrednio od jakiegoś naszego Czytelnika.

rubrykę prowadzi:
Piotr Pieńkowski

Takie sytuacje nie przytrafiają mi się często, jednak kilka przypadków mogę wymienić. Bardzo denerwujący błąd znalazł się w grze Capitalism 2 – otóż w jednym z menu gra wywala do Windowsa. Żadne patche nie pomogły. Być może nie znalazłem wszystkich wydanych patchy, ale z drugiej strony ile można szukać łatek? Drugą grą jest Total Club Manager – gra ni stąd ni zowąd wywala do Windowsa.

cherryy

Ja dość ciekawy problem miałem z Might&Magic7. Mianowicie po zainstalowaniu łaty działy się rzeczy dość śmieszne: zamiast fireballi latały doniczki itp... W każdym razie wytrzymać się nie dało... Koniec końców jednak pewnego momentu przejść się bez niego nie dało. Zainstalowałem go więc tylko na chwilę, by potem pozamieniać (ręcznie) pliki na stare. Na szczęście w żadnej innej lokacji patch nie był już potrzebny. Co do mojej reakcji, to dystrybutorów i sklepy męczę tylko wtedy, gdy usterka wynika wybitnie z ich winy (rysa przez pół CD). W innych przypadkach sam staram się "umęczać" z problemem.

Dragon Warrior

Może nie uwierzycie, ale mi jak do tej pory nic takiego się nie przytrafiło, przynajmniej z grami oryginalnymi, a jeżeli już, to za każdym razem problem znikał po zainstalowaniu patcha. Nie mogę natomiast tego samego powiedzieć o grach piracich. Tam jak już nie działa to koniec, a „dystrybutor" raczej gry nie przyjmie, więc mamy następny powód, by nie kupować od jednookich.

wolalo

Nie pamiętam, kiedy ostatnio miałem taki problem. Za to mój kumpel ostatnio zamówił sobie grę Icewind Dale 2 i dostał, tyle że z instrukcją po rosyjsku. Jednak najgorsze było to, iż cała gra oprócz menu... również była po rosyjsku. Dodam tylko, że zamawiał w bardzo znanym sklepie internetowym (nazwy sklepu nie podam... z wiadomych przyczyn).

Orion1990

Na litość boską, jakich wiadomych przyczyn??? Zakładam, że to kumpel Ci zabronił, no ale to właśnie jest to – siedzimy cicho, nic nie mówimy, a producentowi/dystrybutorowi/sklepowi właśnie o to chodzi. Można śmiało innych też robić w wała, bo i tak wszyscy milczą, jak – za przeproszeniem – pod lufą pistoletu.

Tex Murphy

Opracował: BoRToS

ŚWIAT WEDŁUG MANJAKA

Jeden przekręt dziennie

Polska reprezentacja piłki nożnej tradycyjnie już nie zaskoczyła nikogo swoim występem, remisując z Chorwacją zero do zera po kiepściutkim i nudnym meczu. Nie pomogła zmiana trenera, zmiana składu, zmiana ustawienia, w ogóle nic tu już chyba pomóc nie może poza interwencją sił wyższych, które jednakowoż aktualnie mają najwyraźniej na głowie poważniejsze problemy. Przy okazji wyszło na jaw, że nie ma najmniejszego znaczenia, kto naszych piłkarzy prowadzi – Janas czy Boniek, czy Engel, czy Tajner albo Lew Rywin. Oni najwyraźniej albo grać nie potrafią (choć w macierzystych klubach potrafią), albo im się nie chce (choć w klubach im się chce), dość, że każdy ich ogrywa, a człowiek może tylko walić baranka w ściane z poczucia bezsilności.

Zupełnie podobnie, choć na całkiem innym boisku ogrywani są gracze, zwłaszcza ci dopiero startujący w lidze, kupujący sobie pierwszą piłkę, czyli komputer. Sprzedawcy nagminnie wykorzystują nieświadomość początkujących użytkowników pecetów, wciskając sprzęt stary jako świetny, używany jako nowy, zepsuty jako działający i tak dalej. Skąd taki biedny misio, który nie jest na bieżąco ze wszystkimi nowinkami (a coraz trudniej być, ja sam niedawno skonstatowałem z pewnym zaskoczeniem, że w ogóle przegapiłem okres istnienia na rynku GeForce'ów 3) ma wiedzieć, że GF 2 MX to wcale nie jest „doskonała karta do gier" i że Celeron jeden giga to owszem, najnowszy krzyk mody, ale sprzed mniej więcej dwóch lat. Na tej samej zasadzie wciskane są tandetne płyty główne (za to z wbudowaną „rewelacyjną!" kartą dźwiękową i graficzną, ale nikt kupującemu nie mówi, że pierwsze co musi zrobić to te rewelacje powyłączać), tudzież „niezbędne" napędy DVD, które są w komputerze równie potrzebne, jak pompka do opon. Oczywiście, da się przy ich pomocy oglądać filmy DVD, ale co to za przyjemność... Urok tego nośnika polega na tym, że daje czysty, ostry obraz, co najlepiej widać na dużych ekranach, a także dźwięk Dolby Digital czy obecnie DTS, co słychać w dużych głośnikach podłączonych do dedykowanego sprzętu. Karty dźwiękowe z komputerów dedykowanym sprzętem nie są, podobnie jak komputerowe głośniczki (nawet te w zestawach 5.1), nie wspominając już o tym, że raczej nikt nie posiada monitora o przekątnej 32 cale, panoramicznego. Ergo, oglądanie filmów DVD na komputerach jest mniej więcej tym samym, co oranie pól Rolls-Royce'ami: można, ale nie po to zostały zrobione.

Pół biedy jeszcze, gdy wciska się kupującym sprzęt przestarzały czy zbędny – w końcu mogli się poradzić kogoś, sprawdzić, popytać, a nie na łapu-capu kupować co leci, na przykład w supermarkecie, gdzie już w ogóle arcyszroty można sobie sprezentować. Gorzej, że na porządku dziennym jest oszukiwanie klientów wprost na chama, poprzez wkładanie „pod blachy" zupełnie czegoś innego, niż to, za co zapłacili: podkręconych procesorów, kart graficznych słabszych od deklarowanych, pamięci „no name'ów" zamiast firmowych, gorszych płyt głównych. Najczęściej tacy sprzedawcy ukrywają swoje szwindelki oklejając obudowę komputera „plombami", których usunięcie pozbawiać ma użytkownika gwarancji. Takich miejsc lepiej unikać, chyba że się ma naturę ryzykanta, tudzież chęć zostania bohaterem opowieści o facecie, który dwanaście razy zawoził komputer do naprawy gwarancyjnej i zawsze tak mu naprawili, że po miesiącu jechał znowu. Śmieszne? Nie bardzo, zważywszy na to, co usłyszałem z ust zastrzegającego sobie anonimowość pracownika sklepu komputerowego. Uświadomił mnie on, że w mieście średniej wielkości, przynajmniej jeden komputer dziennie sprzedawany jest z jakimś przekrętem. Oczywiście, nie w każdej firmie i nie wszędzie oszukują – ale któż z nas nie słyszał opowieści o tym, że ktoś miał „walniętą" kość pamięci, komuś innemu ciągle się wieszał komp i do dziś nie wie dlaczego, a jeszcze ktoś inny odkrył po latach, że jego pecet miał inne bebechy, niż można się było spodziewać. W rzeczy samej, spotkało to i mnie (mój pierwszy komp miał procesor podkręcony z 66 do 100 MHz), spotkało kiedyś Elektrycznego (wadliwa pamięć), może spotkać każdego.

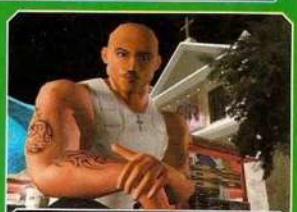
Cóż zatem małe misie mogą poradzić na tę niewesołą sytuację? Sporo, i nie mam tu na myśli odwoływania się do urzędów żyjących z tak zwanej ochrony tak zwanych praw, inspekcji handlowych czy straszenia prasą (to ostatnie wywołuje z reguły rozbawienie postraszonych). Polecam natomiast wybranie się na zakupy z kimś, kto się zna, następnie spokojne przestudiowanie cenników i kupienie złożonego komputera pod wybrane przez siebie specyfikacje – gotowe zestawy z „promocji" zwykle mają jakieś felery. Przed odbiorem sprzętu należy sprawdzić, co jest w środku, nawet żądając rozebrania kompa na części na miejscu. Unikać miejsc, w których zakładają plomby na obudowę, podczas gdy wystarczy założyć je na poszczególne podzespoły. Nie kupować w supermarketach, chyba że się dokładnie to, co tam sprzedają, chce mieć. To powinno pomóc... Zdaje się jednak, że niewiele za to można zrobić dla naszych piłkarzy – może jedynie złapać za joypad czy klawiaturę, odpalić *FIFE 2003* i poprowadzić sportowców w biało-czerwonych strojach do zwycięstwa. Co prawda tylko wirtualnego, ale jak się nie ma co się lubi, to i Adam Małysz może być na czwartym miejscu.

ManJAk

KLASYKA LEKTURY SZKOLNEJ - CHŁOPCY Z PLACU BRONI

Plac Broni - to zbyt piękna nazwa dla tego niebezpiecznego miejsca. Dla Marka i Woltka ten skrawek ziemi, na której się wychowali i wyrastali, był cenniejszy niż rodzinny dom, którego nawiasem mówiąc nigdy nie mieli.

Dlatego też nie mogli znieść widoku chłopaków z innej dzielnicy, którzy zaczęli się panoszyć na ich terytorium. Podprowadzali im klientów, zbierali haracz z zaprzyjaźnionych pubów i chodzili z dziewczynami z SP 47.



„Ta, kurna... Prędzej se dres podrę, niż na to dłużej pozwolę. Kurna trza im wycisk dać..." – tymi słowami poderwał Marek swego kolegę do boju. Tak narodziła się legenda chłopców z Placu Broni.

by Manis

DONOSY

PARNO I PORNO W GRACH

Producenci gier wydali niezłą kasę na badania i odkryli w końcu to, co my wiemy od dawna – że gracze to głównie faceci i to w takim wieku, co to lubią i mogą sobie na ładne ciałka popatrzeć (55% graczy ma więcej niż 18 lat). Wszyscy producenci już zacierają ręce z radości i licząc przyszłe zyski, zabierają się do produkcji odpowiednich gier. Jako pierwsza uderzyła firma Acclaim, która wypuściła na rynek „BMX XXX" (na razie tylko na konsole) – wbrew pozorom można w tej grze jeździć również na rowerze. My i tak czekamy tylko na „Duke Nukem Forever" – tam to na pewno będzie dużo rozebranych pań. Tylko, czy dożyjemy, aby to jeszcze zobaczyć.

DUCH NUKEM?

Świat graczy zwątpił już w to, czy w ogóle „Duke Nukem Forever" się kiedykolwiek ukaże, natomiast nie mają takich wątpliwości sprzedawcy gier. Co więcej, są oni przekonani, że ta gra już została ukończona: sklep internetowy Merlin.pl podaje, że została ona wydana w listopadzie 2002 roku, a od 15 marca będzie ją można otrzymać. Zainteresowani znajdą tam nawet opinie użytkowników gry, a odważni mogą spróbować dokonać przedpłaty w wysokości 89 złotych. Nieoficjalnie wiadomo nam, że polski wydawca tej gry rozważa możliwość zakupu jej właśnie z tego źródła, dzięki czemu będziemy mieli po raz pierwszy polską premierę szybciej niż na Zachodzie.

PIRATOM I KLIENTOM MÓWIĄ – NIE!

Nie tylko u nas politycy szaleją w temacie gier komputerowych. We Włoszech sporo zamieszania wywołała na przykład premiera „Mafii", którą uważa się za instruktaż, jak zostać członkiem tej przestępczej organizacji. I na nic wyjaśnienia włoskiego dystrybutora gry, że komputerowcy potrafią odróżnić fikcję od rzeczywistości. Problem jest i tyle. U nas gra raczej nie wywoła skandalu, ale pewnie gdyby wydać coś pod nazwą „Korupcja" albo „Doktor Śmierć", też byłoby sporo szumu.

PAPIEŻ A INTERNET

Internet stał się zjawiskiem tak rozpowszechnionym, że nie da się go dłużej ignorować. Oto już niedługo może się okazać, że papież wypowie się oficjalnie w sprawie internetu, a stanie się to przy okazji wyboru świętego patrona internautów i programistów (może także przy okazji graczy).

Podobno na razie największe szanse ma św. Izydor z Sewilli. Jego kontrkandydatami są między innymi Archanioł Gabriel i Andrzej Apostoł. Ponieważ Wielki Dżojus nie znalazł się na liście kandydatów, nie robimy sobie wielkich nadziei, świadomi, że ostateczna decyzja i tak należy do Stolicy Apostolskiej, a tam o Dżojusie raczej nie słyszeli. Jeszcze.

Życzliwy

MIĘDZY NAMI, GRACZAMI...

Narodowa wrażliwość?

Jak długo pracuję w „ŚGK", tak nieustannie mam do czynienia z dyskusjami na temat oceniania gier. Dyskusjami kolegów z redakcji i dyskusjami naszych Czytelników prowadzonymi w listach lub na naszym Forum ŚGK. Ktoś na przykład stwierdził, że kompletnie nie rozumie, dlaczego najeżdżamy tak złośliwie na „Unreal Tournament 2003", dziwiąc się szczerze, że przyznaliśmy tej grze zaledwie 7 punktów na 10. Kto inny z kolei ma pretensje, że „No One Lives Forever 2" dostało ocenę 9, skoro jego zdaniem gra ta zasługuje najwyżej na 5. Ja sam swego czasu byłem bardzo rozzalony, że zostałem przegłosowany podczas oceniania „Morrowind", na skutek czego gra ta nie otrzymała naszego wyróżnienia „ŚGK Poleca". I właściwie zwrot „rozzalony" to bardzo delikatne określenie na to, co wówczas czułem.

Podobne kontrowersje wzbudziła w redakcji recenzowana w tym numerze gra „Unreal 2", odświeżając spór, który w naszej redakcji trwa właściwie od zawsze. W rozmowach kuluarowych, na korytarzu lub pracowni, dało się słyszeć rozmaite opinie. Jedni uważali, że gra jest kompletnie denna i że nie realizuje żadnej z obietnic, które niegdyś złożyli jej twórcy. Inni z kolei twierdzili, że może to i racja, ale w końcu nie jest to jakiś tam knot, rzecz absolutnie niegrywalna, a zatem ostra ocena byłaby niczym innym, jak zwyczajnym snobizmem, a może nawet szpanerstwem. Ostatecznie, odbyło się kilka oficjalnych dyskusji, gdzie skonfrontowano wzajemnie opinie, nastąpiło głosowanie i po sprawie. Demokratycznie i uczciwie przyznano oceny za grafikę, dźwięk i grywalność, a zatem są one jak najbardziej wiarygodne i oddają jedyną słuszną – naszym zdaniem – opinię o grze. Jednak dyskusje nawet po tym akcie nie ustały.

W ten sposób odżyła w naszej redakcji z dawna prowadzona dyskusja, zasadzająca się na podstawowym pytaniu: czy gry komputerowe należy rozpatrywać w odniesieniu do innych produkcji dostępnych wcześniej i obecnie na rynku, czy też jako dzieło niezależne, każdorazowo rozpatrywane w całkowitym odosobnieniu od reszty rynku.

Sami zresztą dostrzeżecie, że nie jest to łatwe zagadnienie, kiedy cofniecie się pamięcią wstecz. Pamiętacie pierwsze gry, w które graliście? Nie znaliście jeszcze wtedy innych dzieł, ani tych najlepszych, ani najgorszych, nie mieliście zatem żadnego odniesienia. I dlatego zazwyczaj gry te po prostu Was bezkrytycznie zachwycały. Czasem do tego stopnia, że po dziś dzień je pamiętacie jako coś rewelacyjnego. Ale im dalej w las, tym gorzej. Każda kolejna gra dawała Wam większą wiedzę o gatunku i coraz krytyczniej podchodziliście do kolejnych nowości. Innymi słowy, coraz trudniej było Was zaskoczyć, a co za tym stoi, także zachwycić. W końcu nastąpił moment, kiedy graliście już jako znawcy i Wasze oceny stały się surowe i jednoznaczne. Zupełnie inne, niż te z początków kariery gracza. Gdybyście w tym momencie zagrali w tamte stare przeboje, Wasze oceny nie byłyby już pewnie tak optymistyczne. Dostrzegalibyście wady, powtórzenia z innych gier, sztampę. I wiem, co piszę, bowiem uczyniłem to i ze smutkiem zweryfikowałem moje poglądy na wiele gier, które uważałem dotychczas za arcydzieła. Mówiąc wprost, owszem, dalej mi się w nie fajnie grało, ale głównie z sentymentu, a nie z powodu ich wspaniałej oprawy audiowizualnej czy grywalności przekraczającej obecne osiągnięcia.

Wracając do meritum, najgorsze w tym wszystkim jest to, że pracując w takim magazynie, jak „Świat Gier Komputerowych", trzeba przy ocenianiu uwzględnić, iż recenzję może czytać tak początkujący, jak i zaawansowany gracz – a wówczas powinniśmy uwzględnić obydwie te metody. To z kolei jest niemożliwe, gdyż tak naprawdę, co pewnie już zauważyliście, obydwie wzajemnie się wykluczają. Jeśli napiszę, że gra jest rewelacyjna, bo bardzo dobrze mi się w nią grało, usłyszę od weteranów, że albo jestem bałwanem, albo mało grałem, skoro nie widzę, że gra nie jest żadną nowością w gatunku i w wielu aspektach po prostu jest wtórna. Jeśli z kolei wymienię te mankamenty i przyznam ocenę o kilka oczek niższą, nowicjusze powiedzą: a co on tak się czepia, gra się przecież nieźle, a to jest najważniejsze.

Co gorsza, niczego nie załatwia nawet pisanie, że przez jednych gra będzie odbierana tak, a przez innych inaczej, bowiem wówczas najczęściej posądza się recenzenta o brak zdecydowania, amatorszczyznę, a nawet dwulicowość (jak kiedyś przeczytałem w pewnym liście do redakcji). I trochę w tym racji, bo co to za recenzja, która w założeniu ma dogodzić wszystkim. Jak to mówią – jeśli coś jest do wszystkiego, to jest do niczego.

Tak więc problem istnieje, a efektem jest fakt, iż to, co robią redaktorzy z magazynów o grach, zawsze będzie kompromisem pomiędzy obiema wspomnianymi tu skrajnościami. Kompromisem, a więc czymś niedoskonałym. Warto jednak w tym miejscu zauważyć, że tak naprawdę jest to problem jedynie w naszym kraju – a przynajmniej ja nigdzie indziej z tak poważnym podnoszeniem tej kwestii się nie spotkałem. I nie wiem, dlaczego tak się dzieje właśnie u nas? Dlaczego w Polsce tak wielką wagę przywiązuje się do tego, czy gra dostała w jakimś czasopiśmie ocenę 5 czy 8? Może winę ponosi tu nasza rogata polska dusza ta niezależna i buntownicza? Może stoi za tym narodowa wręcz mania dzielenia się swoimi poglądami? A może zwyczajnie jesteśmy wrażliwsi od graczy z innych krajów i poważniej traktujemy gry? Co by to jednak nie było, warto zawsze przypomnieć, że każda recenzja w każdym magazynie o grach i że każda ocena gry wystawiona przez każdą redakcję, jest tylko sugestią. A z sugestiami, podobnie jak z gustami, nie powinno się dyskutować. Ostateczną za to ocenę zawsze wystawia grze rynek, a więc fani gier, którzy go tworzą. I to oni tak naprawdę decydują, jakie kryteria przy ocenianiu mają największą wartość. Jak zawsze, zresztą.

Gracz

FRAKCJA 3D

Opracował: sYsIyavor

POWOLNOŚĆ EWOLUCJI

Dave Georgeson. Podobno wyjątkowo nieznośny typ despotycznego szefa. Paru panów go nie lubi. Nie pracowałem w Dynamixie, więc się do nich nie zaliczam, wręcz przeciwnie, uważam, że facet miał wizję i odwagę ją zrealizować, a to rzadka umiejętność. Zacznijmy jednak od początku – jakby zresztą można było inaczej?

Seria gier osadzonych w klimacie *Tribes* liczy już kilka pozycji, wśród których znajdziemy *Tribes 1*. W Europie był to nieznany tytuł, jednak w Stanach gra sprzedała się całkiem przyzwoicie, czego dowodem wciąż statystyki graczy prowadzone przez GameSpy (gdzie balansuje obecnie co prawda w okolicach 14-15 miejsca, jednak zwykle powyżej uznawanego przecież za przebój *Quake'a 2*). Nic więc dziwnego, że wkrótce po sukcesie *Tribes 1* rozpoczęto pracę nad sequelem – *Tribes 2*. Georgeson. On właśnie był odpowiedzialny za nowy projekt.

Georgeson miał wizję. Chciał stworzyć wirtualne pole bitwy, świat, w którym gracze mieliby możliwość prowadzenia „prawdziwych" wojen. Strzelanki typu *Quake III Arena* czy *Unreal Tournament*, aczkolwiek z pewnością atrakcyjne, dostarczają nam wrażeń na poziomie zwykłej burdy dyskotekowej: walczy się albo samotnie, albo w małych, w najlepszym przypadku pięcioosobowych drużynach, których zadania taktyczne z pewnością nie należą do wyrafinowanych. Georgesonowi chodziło o stworzenie całego świata, czegoś w stylu RTS-a, w którym ścierają się armie – tyle, że tym razem to nie komputer sterowałby wirtualnymi postaciami, a gracze.

Wizja szybko przybierała kształty, zwłaszcza, że przecież istniał pierwowzór, na którym można było – a nawet należało! – się wzorować. Georgeson wziął z *Tribes 1* niemal wszystko: pomysł na świat, zestawy broni, pojazdy, fizykę. Gra nie miała być „kolejnym efpeesem", a „pierwszą cyberwojną", stąd rozbudował zestaw pojazdów. Wprowadził bardziej złożone graficznie scenografie. Musiały być większe, wojen nie toczy się w dyskotekach. Nie dotykał podstaw gry: pozostawił ślizgi (choć nieco je „urealnił"), wyraźnie zróżnicował prędkość, z jaką poruszali się gracze w różnych pancerzach. Najpotężniejszy pancerz był teraz faktycznie wolny, no, ale przecież juggernautę zawsze można podwieźć transportowcem. Powolność juggera była rozmyślnym, taktycznym kosztem, rekompensowanym ogromną siłą ognia. Pojawiła się nowa broń krótkiego zasięgu: działająca na odległość 20-30 metrów shocklanca, pojawiły się rakiety samonaprowadzające. Dołożono sporo wyposażenia, na przykład automatyczne działka, które gracze mogli rozstawiać w praktycznie dowolnych miejscach. Wydawałoby się, że Georgeson postępuje w sposób zapewniający 100% sukces.

Nie postępował.

Zaczęło się już w wersji beta. Nowa gra była opracowywana w czasie, kiedy do najbardziej profesjonalnych kart graficznych należały kosztujące ok. 5 tysięcy dolarów Wildcaty firmy Intergraph, zaledwie nieco przewyższające swoimi możliwościami obecne GeForce2 (taki postęp mamy w tej dziedzinie: to w 2000 roku GeForce2 GTS kosztował 4000 zł – obecnie do zdobycia za 1/20 ceny). Nic więc dziwnego, że kompy graczy nie dawały rady. Odświeżanie było fatalne, w najlepszym przypadku rzędu kilkunastu klatek na sekundę. Byłby to mały problem, wszystko można wszak zoptymalizować. Georgeson postanowił jednak doszlifować grę we współpracy z graczami *Tribes 1* – i tu popełnił ogromny błąd. Setki zaangażowanych w testowanie graczy już wiedziało, że gra ma kiepskie odświeżanie i wykłada się na większości komputerów, co skądinąd jest zupełnie normalnym objawem na końcowym etapie przygotowywania tak złożonych projektów. Tyle, że gracze *Tribes 1* chcieli grać „już", więc swym rozczarowaniem zaczęli dzielić się na forach. Na dodatek każdy miał swoje sugestie. Georgeson stanął przed dylematem: jak tu nie reagować na uwagi nadsyłane przez oddaną pierwowzorowi społeczność graczy? Jakby problemów było mało, zmieniło się także nastawienie Dynamixa, wykonawcy gry. Firma została przejęta przez Sierrę, wkrótce pierwszy raz napomknięto coś o możliwości jej zamknięcia. Czas naglił, więc na rynku pojawiła się nowa gra – *Tribes 2*. Z fatalnym odświeżaniem, działająca niestabilnie na większości komputerów. Jeden patch. Drugi. Trzeci. Rozpoczęła się mania „łatek", z których każdy prócz likwidowania starych błędów i wprowadzania nowych dodawał do gry jakieś poprawki, naturalnie zgodnie z sugestiami graczy. Krótko mówiąc: zrobił się bajzel. Na dodatek zanim Dynamix opracował ostatecznego

patcha, firmę rozwiązano. Nie zmieniło to specjalnie sytuacji Georgesona, który i tak był na wylocie. Zaś gracze *Tribes 2* czekali na ostateczną wersję patcha ni mniej, ni więcej tylko rok.

Znacznie gorzej działo się jednak na początku wśród samych graczy. Szybko zauważono, że na większych mapach główny nacisk należy położyć na pojazdy. *Tribes 2* zamienił się w symulację lotu myśliwcem łamane przez jazdę czołgiem. Prędkość gry była za wolna: najlepiej wyposażeni juggernauci wlekli się godzinami do celu, aby oddać parę strzałów i zginąć (lepsze to niż czekanie godzinę, aż ktoś go podwiezie). W *Tribes 1* nie było z tym problemu, gra była bardziej „efpeesem" niż „symulatorem wojny", stąd juggernauci poruszali się owszem, wolniej niż inni, jednak dostatecznie szybko aby dotrzeć wszędzie na czas, zwłaszcza, że łagodnie pofałdowane tereny *Tribes 1* sprzyjały nadającym większą prędkość ślizgom, a i odległości nie były zbyt wielkie. W *Tribes 2* ślizganie nie było już takie proste...

Stało się: rozumujący kategoriami pierwowzoru i nastawieni mimo wszystko bardziej w kierunku gry indywidualnej miłośnicy *Tribes 1* odrzucili nową grę i wrócili do tego, co lubili najbardziej. Jak to Amerykanie, jedyne, co dla nich się liczy, to „szybka" akcja (dlaczegóż to mam skojarzenia z Saddamem?)... Tymczasem Europa nie miała takich zahamowań. *Tribes 1* nie było tu szerzej znaną grą. Grając bez uprzedzeń miłośnicy *Tribes 2* w miarę szybko zdali sobie sprawę z faktu, że nowa gra oferuje spore możliwości, o ile odpowiednio się przyłożymy do nauki. Okazało się, że ślizgi są możliwe do wykonania na większości map, mało tego, dają całkiem sporą prędkość. Może nie tak wielką jak w przypadku *Tribes 1*, ale z pewnością wcale niemałą. Juggernauci wykorzystujący spinfuzor do oddania skoku (taki odpowiednik kwaczego rocket-jumpa) i potrafiący się ślizgać zaczęli się raptem pojawiać w bazach przeciwników dwa razy częściej niż na początku. Zabłysło światełko na końcu tunelu – i nie była to lokomotywa.

Pojawiły się jednak kolejne problemy. W transportowiec wchodzi 6 osób, w bombowiec 3, transportowce na mapę są przeciętnie dwa, bombowców też parę, o myśliwcach i dwuosobowych czołgach nie wspominając. Do obsługi samych pojazdów dostępnych na standardowych mapach należałoby wykorzystać około 30 osób! W *Tribes 2* nie chodziło jednak wyłącznie o przemieszczanie się, przecież ktoś jeszcze powinien walczyć. I tu nastąpił kolejny zonk. 60 osób w JEDNEJ drużynie? To nie mogło działać optymalnie – i nie działało. Największe serwery, zapychające łącza o najlepszych przepustowościach, miały obsadę ok. 80 osób, co i tak nie gwarantowało w pełni wykorzystania możliwości gry. Zresztą wojna wymaga taktyki, a nawet najlepiej opracowane polecenia głosowe nie spowodują, że przypadkowy zlepek 40 graczy zacznie w ciągu godziny grać jak wyszkolona armia, tym bardziej, że po 2 godzinach z pierwotnego składu „armii" zostanie z 10%. Pewnym rozwiązaniem mogły być mecze międzyklanowe. Praktyka pokazała jednak, że aby do meczu wystawić drużynę 20-osobową, klan musi liczyć przynajmniej 2x więcej osób, a tyle trudno utrzymać przy grze przez dłuższy czas. Gra przerosła graczy. Organizacyjnie.

Efekt obecnie jest taki, że w *Tribes 2* gra się w laddery „zaledwie" 10v10, 12v12, 14v14 i 16v16. W meczach korzysta się głównie z mniejszych map, z reguły pozbawionych pojazdów (po początkowym zachwycie okazało się, że często znacznie spowalniają one rozgrywkę). Gdy ktoś w czasie klanówki zobaczy bombowca z kompletem załogi, wiadomość trafia niemal do prasy. Klany liczą od ok. 15 do 40 osób i jest to efekt ciężkiej, wielomiesięcznej pracy ich założycieli. Mało tego, większość klanów ma charakter międzynarodowy, ze świecą szukać takich, których wszyscy gracze wywodzą się z jednego kraju. Gra okazała się tak pojemna, że aby wypełnić jej przestrzeń gracze musieli zacząć się organizować na poziomie międzynarodowym.

Wróćmy do naszego Davida. Po rozwiązaniu Dynamixa Georgeson trafił do Sony Online Entertainment, gdzie od dłuższego czasu pracuje obecnie nad grą nowego typu: *PlanetSide*. Ma to być pierwszy MMOFPS, a więc masowa strzelanka internetowa, ze wszystkimi bajerami znanymi z *Tribes 2*, typu pojazdy czy symulacja warunków pogodowych i środowiskowych. Masowa, z setkami i tysiącami graczy (serwery autoryzowane mają mieć pojemność nawet setek tysięcy graczy!!!). Ot, ciekawe wyzwanie dla przepustowości łączy i wydajności kart graficznych – Georgeson wyraźnie lubi igrać z ogniem, gra bowiem jest ryzykowna technologicznie. Z pewnością *PlanetSide* będzie atrakcyjne, rozszerzając to, co zapoczątkował *Tribes 2*. Kto by nie chciał podbijać w imię swego imperium (a trzy walczą o dominację!) nowych terenów rozsianych na dziesięciu kontynentach bądź bronić ich przed napastnikami, biorąc udział w „czymś większym" – cyfrowej wojnie trwającej non-stop, 24 godziny na dobę? (Ot, kolejny pożytek wynikający z faktu, że Ziemia nie jest płaska: zawsze ktoś gdzieś może grać!) O skali owej wojny niech świadczy choćby fakt, że w grze jest „zaledwie"... ćwierć setki rodzajów broni ręcznej! Niczym w wojsku, każdy z „żołnierzy" będzie miał własne cechy i rangę (coś w rodzaju poziomu postaci znanego z gier RPG) i zależny od niej dostęp do różnych rodzajów wyposażenia, broni i pojazdów. W sumie robi się z tego taki FPS z elementami RTS i RPG, co samo w sobie zapowiada się smakowicie. No i najważniejsze: ta wojna NIGDY się nie kończy!

Georgeson, pomny swych doświadczeń z *Tribes 2*, tym razem jedynie słucha opinii i życzeń graczy. Wkrótce *Planetside* ma być udostępnione graczom do betatestów, wydaje się jednak, że testy te mają wyłącznie wykryć ewentualne błędy, a nie służyć modyfikowaniu gry. Jedynym „poprzednikiem" *Planetside* jest zresztą *Tribes 2*, a to gra z nieco innej bajki, na dodatek opowiadanej przez firmę po przeciwnej stronie globu. Nie trzeba nic podciągać pod gusta miłośników wcześniejszej wersji.

Dave G. ma znowu w pełni słuszne założenia i plany. Może się jednak nieźle przejechać, gdyż ambicja każe mu tworzyć gry naprawdę dobre i naprawdę trudne. Na tyle dobre i trudne, że przewyższają umiejętności organizacyjne i świadomość grupową większości współczesnych graczy online. Ciekaw jestem, doprawdy bardzo ciekaw, czy aby *PlanetSide* nie okaże się drugą grą Georgesona, w której ponownie najsłabszym punktem okażą się...

...gracze? ❐

KANTYNA

Opracował: Diaz

W tym numerze „Świata Gier Komputerowych" najważniejszą z punktu widzenia osób pasjonujących się militariami pozycją jest niewątpliwie najnowszy *Combat Flight Simulator*, równie realistyczny co piękny symulator ze słynnej serii firmowanej przez Microsoft. Ponieważ pozwala on pilotować różne typy maszyn, w tym i prototypowe odrzutowce, jakie powstały w końcowym okresie wojny, dziś w Kantynie przyglądamy się kwestii przewag odrzutowców nad klasycznymi płatowcami o napędzie śmigłowym – i odwrotnie.

Właściwości pilotażowe samolotów odrzutowych wymagały opracowania nowych technik walki, zarówno przez pilotów na nich latających jak i tych, którzy mieli je zwalczać. Jedną z podstawowych różnic pomiędzy konstrukcjami o napędzie śmigłowym a odrzutowym jest ich szybkość, zarówno w locie poziomym jak i podczas nurkowania czy też wznoszenia. Przedstawię to na przykładzie typowego starcia w *Combat Flight Simulator 3* z udziałem dwóch maszyn: P51D Mustang oraz Me 262A-1a. Pierwszy z nich osiąga prędkość maksymalną około 700 km/h, podczas gdy drugi aż 869 km/h. W momencie kontaktu, obaj przeciwnicy powinni starać się zająć pozycje umożliwiające zestrzelenie wroga, co prowadzi do walki kołowej. Jeśli toczy się ona w poziomie, czyli samoloty wykonują ciasne skręty, nawroty i uniki bez większych zmian wysokości, to Messerschmitt z racji większej prędkości będzie je wykonywał o wiele gorzej aniżeli konkurent. Uwarunkowane jest to przez siłę odśrodkową działającą na samolot w momencie skrętu, a wiadomym jest, że im szybciej ciało się porusza tym jest ona większa. Dlatego pilotując Mustanga, warto wciągać wroga właśnie w takie starcia. Kilka wspólnych okrążeń powinno spowodować, iż zielony ogon Schwalbe wypełni siatkę celownika, a wówczas seria z półcałówek zrobi swoje.

Ten przypadek nie oznacza jednak, że pilot Luftwaffe od momentu kontaktu wzrokowego, robi tylko za tarczę strzelniczą. Wykorzystując wspomnianą różnicę prędkości, Me 262 szybciej nurkuje bądź też wznosi się aniżeli przeciwnik i w momencie gdy walka z poziomej zamieni się w pionową, rozciągniętą na dużym obszarze nieba, wówczas to Mustang będzie miał spore problemy. Warunkiem jest jednak możliwość „oderwania" się od wroga na bezpieczny dystans, gdzie w spokoju będzie można wykonać właściwe manewry, a to z kolei umożliwia duża szybkość, uzyskiwana dzięki dwóm silnikom Jumo.

DOGFIGHT: ŚMIGŁO CZY TURBINA ODRZUTOWA?

Podsumowując: atak samolotem odrzutowym powinien polegać na uderzeniu i natychmiastowym odskoczeniu od wroga, celem przegrupowania się, zajęcia pozycji i przeprowadzenia ponownego ataku. Taka sama metoda zalecana jest przy niszczeniu innych myśliwców oraz bombowców, gdyż manewrowanie w sąsiedztwie strzelających karabinów maszynowych nie jest dobrym pomysłem w żadnym wypadku. ❐

LOTNICZE PRAWA MURPHY'EGO

1. Samolot jest cięższy od powietrza, więc to normalne i zgodne z prawami fizyki, że kiedyś musi spaść.

2. Pamiętaj, że lecisz na samolocie, który został wyprodukowany jak najmniejszym kosztem.

3. To, że silnik lub silniki działają bez zarzutu, nie oznacza, że musi tak być do końca lotu.

4. Obojętnie jakbyś nie oszczędzał, to i tak zabraknie Ci jednego pocisku w Twoim działku do zestrzelenia ostatniego wroga.

5. Jeśli nie widzisz wroga, nie znaczy to że on Ciebie nie widzi.

6. Skąd masz pewność, że spadochron został dobrze złożony? Pomyłka to przecież taka ludzka rzecz.

7. Artyleria przeciwlotnicza doskonale zestrzeliwuje własne samoloty, gorzej radzi sobie z przeciwnikiem.

ESKORTA:

Każda wyprawa bombowa, niezależnie od strony która ją wykonuje, wiąże się z ryzykiem napotkania wrogich myśliwców. Dzieje się to tak już od Pierwszej Wojny Światowej, ale szczególnie uwydatniło się to na początku lat czterdziestych podczas Bitwy o Anglię oraz przy późniejszej Bitwie o Europę. W pierwszym przypadku, niemieckie Heinkle, Dorniery czy Junkersy padały ofiarą myśliwców RAFu: Hurricane'ów czy Spitfire'ów. Niemcy zaczęli wysyłać więc w eskorcie dwusilnikowe Me 110, które to same zaczęły stanowić doskonały cel dla wyspiarzy i ich sojuszników. Aby zminimalizować ponoszone straty, dowództwo Luftwaffe przesunęło w pobliże kanału La Manche kilka dywizjonów Messerschmittów 109. Okazało się jednak, że zasięg stodziewiątek wprawdzie umożliwiał lot nad Londyn i powrót, ale pod warunkiem, że maksymalny czas przebywania nad miastem królowej nie wyniesie więcej niż dziesięć minut. Było to poważ-

POTRZEBA MATKĄ WYNALAZKU

Rok 1943 nie był udanym dla III Rzeszy; na froncie wschodnim po klęskach i ciągłym odwrocie, Armia Czerwona przystąpiła do systematycznego spychania Niemców ku zachodowi. Działania w Afryce zakończyły się klęską Afrika Korps, a alianckí desant na „miękkie podbrzusze Europy" – Włochy, tylko pogorszył sytuację wojsk hitlerowskich. Na domiar złego brytyjsko-amerykańskie lotnictwo coraz wyraźniej zdobywało przewagę w przestworzach. Dywizjony Luftwaffe dziesiątkowane w bojach nie mogły odeprzeć coraz większej liczby samolotów startujących z Wielkiej Brytanii. Stany osobowe, tak przetrzebionych eskadr, uzupełniano nowymi ale niedoświadczonymi pilotami, którzy często padali łupem Spitfire'ów, Mustangów czy Lightningów już podczas swej pierwszej akcji. W takiej sytuacji, nadzieją dla ojczyzny Goethego były nowe konstrukcje, które miały odwrócić przebieg wojny. Niektóre z pomysłów były całkiem absurdalne, inne technologicznie graniczyły z fantazją, ale były też takie, które wpisały się na stałe w karty historii a nawet stały się kierunkowskazami dla następnych pokoleń. Takim doskonałym przykładem, ukazanym w *Combat Flight Simulator 3*, są pierwsze w pełni udane odrzutowce powstałe w Zakładach Lotniczych kierowanych przez Willyego Messerschmitta, a noszące oznaczenie Me 262 Schwalbe. Mimo, iż do seryjnej produkcji płatowiec ten trafił jesienią 1944 roku, sam projekt istniał już kilka lat wcześniej; początkowo miał to być samolot rozpoznawczy, jednak Hitler postanowił, że będzie zeń doskonały myśliwiec. W drugiej połowie wojny sytuacja nad Niemcami wymogła potrzebę stworzenia samolotu do zwalczania bombowców, ale gdy prace ruszyły do przodu, Adolf zażądał przekonstruowania go na myśliwiec bombardujący. To niezdecydowanie oraz poważne braki w dostawach surowców spowodowały, na szczęście dla Aliantów, tak późne pojawienie się tej maszyny. Niemniej, po

wojnie, konstruktorzy państw zwycięskich z uwagą przestudiowali budowę tego aparatu latającego i w rezultacie późniejsze konstrukcje często zawierały podobne elementy.

Drugim, równie tajemniczym i śmiałym konstrukcyjnie samolotem był Go-229A. Nie zrobił on żadnej kariery wojennej, gdyż poza trzema udokumentowanymi startami w 1945 roku ani razu nie wyszedł poza stadium projektów. Konstrukcyjnie wyprzedzał on swoją epokę i gdyby pojawił się znacznie wcześniej, losy lotnictwa sprzymierzonych stałyby pod znakiem zapytania. To „latające skrzydło" napędzane dwoma silnikami zaadoptowanymi z Me 262 miało osiągać prędkość 977 km/h i wspinać się na pułap 16000 metrów. Podobny z sylwetki samolot skonstruowano dopiero po dziesięcioleciach – jest to słynny amerykański bombowiec B-2.

Warto też wspomnieć, iż konstruktorzy III Rzeszy stworzyli sporą liczbę takich wyprzedzających epokę aparatów latających, jak odrzutowe Arado Ar 234, rakietowe Me-163 i Heinkel He-162 oraz kilka podobnych konstrukcji, które, mimo że nie odegrały większej roli w walkach, to jednak są doskonałym potwierdzeniem tezy o potrzebie jako głównej sile napędzającej wynalazczość. ❐

BOMBOWIEC CZY MYŚLIWIEC

ne ograniczenie i nierzadko w jego rezultacie, niemieckie samoloty wracały do swych baz, na krztuszącym się z braku paliwa, silniku.

Dwa lata później, alianci stanęli przed podobnym problemem. O ile formacje bombowców w lotach nad Francję miały zapewnioną osłonę o tyle przy ataku na tereny położone w Niemczech musiały lecieć samotnie. Straty poniesione przez RAF spowodowały, że Brytyjczycy „odpuścili" sobie dzienne bombardowania i rozpoczęli nocne naloty, podczas gdy pewni siebie Amerykanie wysyłali swoje B-17 i B-24 w dzień. Straty były zatrważające, więc dowództwo zaczęło zastanawiać się jak rozwiązać ten problem. Jednym z pomysłów było przekształcenie kilku Flying Fortress w ruchome stanowiska obrony przeciwlotniczej. Takie swoiste „myśliwce eskortowe" zamiast bomb miały magazyny z amunicją, a ich uzbrojenie

wzmocniono o dodatkowe wieżyczki strzeleckie. Maszyny serii YB-40 posiadały łącznie trzydzieści działek kalibru 37 i 40 mm które tworzyły istną zaporę ognia nie do przebycia dla Messerschmittów i Focke Wulfów. Niestety, wkrótce wyszły na jaw wady tej konstrukcji. Największą z nich była zbyt mała szybkość w stosunku do normalnych siedemnastek, co spowodowało, że po dziewięciu akcjach bojowych z pomysłu zrezygnowano. Istnym wybawieniem okazało się wprowadzenie do walki nowych myśliwców P-47 Thunderbolt oraz P51 Mustang. Doskonały zasięg, potężne uzbrojenie oraz bardzo dobre właściwości pilotażowe uczyniły z nich najlepsze samoloty służące do eskorty formacji bombowych. Tak więc Alianci uzyskali to, czego brakowało Niemcom w 1940 roku: możliwość skutecznego ubezpieczania swych bombowców przed myśliwcami wroga. ❐

SKRZYDLATE CIEKAWOSTKI

Jedna z największych bitew powietrznych w drugiej połowie wojny na zachodnim teatrze walk rozegrała się 2 listopada 1944 roku. Około pięćset Messerschmittów 109 oraz Focke Wulfów 190 zmierzyło się z tysiąc sto sześćdziesięcioma ośmioma bombowcami eskortowanymi przez dziewięćset trzydzieści cztery myśliwce. Straty po obu stronach wyglądały następująco: Niemcy utracili sto pięć maszyn w powietrzu i dwadzieścia pięć na ziemi, podczas gdy do baz w Anglii nie powróciło czterdzieści bombowców i szesnaście myśliwców alianckich.

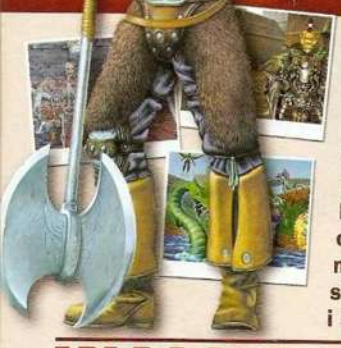
Aby powstrzymać bombardowania, Niemcy stosowali najróżniejsze, często dziwne wynalazki. Jednym z nich było bombardowanie amerykańskich bombowców! Otóż wyglądało to w sposób następujący: nad aliancką formację nadlatywała niemiecka, złożona najczęściej z bombowców JU-88, które zrzucały swe bomby wprost na samoloty USA. Oczywiście użyte bomby posiadały zapalniki wysokościowe i gdy tylko znalazły się na wcześniej ustalonym pułapie eksplodowały siejąc straszliwe spustoszenia. Był to średnio udany pomysł, niemniej przy kilku okazjach całkiem pokaźna liczba B-17 i B-24 właśnie w ten sposób została zniszczona.

North American P-51 Mustang, uznany za jeden z najlepszych myśliwców Drugiej Wojny Światowej, powstał w niewiarygodnym czasie stu dwóch dni od rozpoczęcia prac nad projektem. Była to jednak tak udana konstrukcja, że jeszcze w kilkadziesiąt lat po wojnie nadal była używana w kilku wojnach na Bliskim Wschodzie oraz w Ameryce Łacińskiej, a specjalna odmiana nazwana Piper Enforcer w 1980 roku została zaproponowana USAF jako samolot szkoleniowy.

P-47 Thunderbolt był z kolei najliczniej produkowanym myśliwcem USA (wyprodukowano 15 680 sztuk). Ciekawostką jest fakt, iż był on najcięższym jednosilnikowym myśliwcem wojny, gdyż masa startowa modelu z 1942 roku wynosiła 6124 kg, a później dochodziła nawet do 9400 kg. Wielki i niekształtny, był częstym obiektem żartów pilotów RAFu. Jeden z nich głosił, iż pilot aby unikać pocisków może biegać po kabinie robiąc uniki i przysiady.

TAWERNA

Opracował: Adam „Nubarus" Piesiak



WITAM!

Witam Was po raz kolejny, zacni wędrowcy, w progach naszej Tawerny! Mrozy wreszcie puściły, szlaki stały się bardziej przejezdne, a liczba gości znacznie się zwiększyła. Wieści, które do nas docierają, nie są zbyt dobre. Wiele karawan zostało napadniętych przez bandytów. Biada tym kupcom, których nie stać na dobrych najemników do ochrony. Na szczęście, drodzy podróżni, nasza Tawerna chroniona jest wybornie, nie tylko siłą mięśni ale i umysłu. Zasiądźcie więc za stołami i przy blasku złocistego trunku i świec, posłuchajcie, co mam Wam dziś do powiedzenia...

WALKA NIEJEDNO MA IMIĘ

Dzisiejszą opowieść postanowiłem poświęcić zagadnieniu walki, która jest przecież nieodłącznym elementem niemal każdej gry cRPG. Trudno wyobrazić sobie dobrą pozycję bez możliwości wykorzystania zdolności bojowych naszych bohaterów. Współczesne tytuły dzielą się na te, które wykorzystują zasadę walk w czasie rzeczywistym oraz turowym. Każda z nich ma swoje zalety, swoich zwolenników i wrogów. Element walki jest także różnie obrazowany. Może być to klasyczny tryb FPP, rzut izometryczny, a także całkowicie osobne plansze, przygotowane specjalnie do tego celu. Nade wszystko ważne jest także to, czym nasze postacie mogą fechtować oraz jak skomplikowanych i efektownych czarów używać, aby zgładzić swoich przeciwników, którzy to charakteryzują się z kolei bardzo różnym stopniem inteligencji. Wszystkie te elementy przekładają się na dobrze skonstruowany system walki.

W papierowych grach RPG możemy zawsze decydować o tym, z kim, kiedy i dlaczego chcemy walczyć. I już tutaj ujawnia się pierwszy mankament wielu komputerowych erpegów. Na szczęście, mamy kilka perełek, które pod tym względem całkowicie nas nie ograniczają, jak np. bardzo często przytaczany przeze mnie „Fallout". Jego twórcy pozostawiają nam decyzję, z kim ma się zmierzyć gracz. Seria „Fallout" charakteryzuje się także bardzo dobrym rozwiązaniem dotyczącym walki, tj. systemem turowym. Każda postać posiada swoją inicjatywę oraz punkty ruchu, które można wykorzystać na różne akcje. Takie podejście zmniejsza trochę dynamikę walki, pozwala jednak podejść do niej w sposób strategiczny i przemyślany.

Obecnie coraz bardziej popularny jest jednak połączony system czasu rzeczywistego z turowym, co stosowane jest chociażby w serii „Baldur`s Gate" czy „Icewind Dale". Walkę w każdym momencie zastopować można spacją, wydać odpowiednie rozkazy, a następnie ponownie wrócić do żywiołowej bitwy. Coraz rzadziej funkcjonuje sam czas rzeczywisty, co było domeną pierwszych cRPG („Eye of ehe Beholder", „Wizardry", „Might & Magic"). Na uwagę zasługuje także element stosowany chociażby w „Final Fantasy". Po pierwsze, każda walka toczy się na osobnej, specjalnie opracowanej graficznie planszy, co bardzo dobrze wpływa na efekty wizualne, a ponadto każdej z postaci przeznaczony jest pewien czas na przygotowanie się do wykonania akcji – w tym czasie możemy już wydawać rozkazy innym bohaterom.

Aby do walki jednak doszło, musimy się do niej odpowiednio wyposażyć, przywdziewając odpowiedni ekwipunek bitewny. W tym przypadku bezkonkurencyjnym tytułem wydaje się być „Diablo 2", gdzie ilość przedmiotów jest godna podziwu. Dodatkowo każdy z nich posiada swoje właściwości, np. miecz dwuręczny ogranicza naszą obronę i szybkość ciosów, ale zwiększa znacznie skuteczność. Świetnym urozmaiceniem są także wszelakie magiczne właściwości, które dodają pikanterii samej walce. Należy także zaznaczyć, iż z punktu widzenia estetycznego, bardzo ważne jest to, aby dana broń obrazowana była w odpowiedni sposób. Któż nie chciałby zobaczyć bogato ozdobionej, nowo zdobytej po wyczerpującej bitwie, halabardy, miast jakiegoś patyka?!

Ostatnim aspektem, ale jakże czasami denerwującym, są nasi wrogowie. Niestety, ich poziom inteli-

Fallout

Icewind Dale

Betrayal at Krondor

Diablo 2

gencji pozostawia często wiele do życzenia. Wydawałoby się, że w miarę inteligentni ludzie nie zaatakują uzbrojonych po uszy bohaterów, wiedzą bowiem, że z góry skazani są na przegraną. Jednak w grach komputerowych takie samobójcze skłonności nie są rzadkością. Ciekawym wyjątkiem jest gra „Betrayal at Krondor", gdzie komputerowi przeciwnicy starali się zawsze wyeliminować wpierw bohaterów posługujących się bronią dystansową, co zdecydowanie utrudniało, ale i urozmaicało walkę.

Zdecydowanie bardziej realistyczne jest też zastąpienie konkretnych liczb, np. punktów życia naszych przeciwników, metodą opisową stosowaną w „Fallout" (np. „ranny"). Nadmiar cyferek może powodować, iż do aspektu walki podchodzić będziemy mechanicznie i przestaniemy czerpać z niej jakąkolwiek radość.

Biorąc powyższe pod uwagę, wiadomo, iż każdy z nas powinien dobierać gry, które mu najbardziej odpowiadają. Jeżeli uważasz, iż zbyt dużo potyczek prowadzi do nudy, skup się na pozycji z ciekawą osią fabularną i na odwrót. Na szczęście, każdy potrzebuje czasami odmiany, w związku z czym warto smakować różnych gier cRPG, do czego Was serdecznie zachęcam!

ZASŁYSZANE W TAWERNIE

Jak z pewnością wielu z Was, także i ja rozpoczynałem swą zabawę w RPG od gry pt. „Magia i Miecz". I dziś chciałbym właśnie zaprosić Was na stronę webową, poświęconą tej niezapomnianej grze planszowej.

Gra „Magia i Miecz" oparta została na wersji angielskiej pt. „Talisman", a nasza polska edycja ukazała się w 1989 roku. Każdy z graczy kontroluje jednego Poszukiwacza Przygód, charakteryzującego się unikalnymi umiejętnościami. Wędrując po planszy, walczymy z potworami, używamy czarów, stawiamy czoła zdarzeniom losowym, a czasami walczymy z innymi graczami. Przez ten okres rozwijamy swą postać, aby ostatecznie móc dostać się do wewnętrznych krain i sięgnąć po Koronę Władzy. Jeżeli przypadkiem ktoś z Was nie miał okazji spróbować swych sił w „MiM", zapraszam na stronę. Znajdziecie tam kompletne informacje na temat całej serii. Zaś tym z Was, którzy okres „Magii i Miecza" mają już za sobą, z pewnością zakręci się łezka w oku. Adres: **http://republika.pl/mymim/index.html**

PORTAL

Miło mi poinformować, iż splatanie czaru przez naszych miejscowych magów dobiegło już końca i dzisiaj uruchomiony został portal, dzięki któremu przenieść możecie się na płytę CD, do rozszerzonej wersji naszej Tawerny. Znajdziecie tam kilka konkursowych opowiadań nadesłanych przez Czytelników oraz archiwalne artykuły. Wszelakie pytania i pomysły proszę kierować się pod adres: **tawerna@sgk.com.pl** lub korespondencyjny adres redakcji SGK, koniecznie z dopiskiem „Tawerna".

W tym miejscu chciałbym jeszcze ogłosić wyniki kolejnego konkursu, w którym należało opisać swój wymarzony scenariusz do gry cRPG. Zdecydowanie najlepsze opowiadanie nadesłał Dariusz Pietrucha. Postanowiłem także docenić twórczość Artura Cnotalskiego oraz Arkadiusza Grzeszczaka. Serdecznie gratuluję! Nagrodami w konkursie są gry „Elder Scroll 3: Morrowind".

KALENDARZ PODRÓŻNIKA

Jak co miesiąc, zapraszam do szybkiego przeglądu zbliżających się gier cRPG, które wkrótce ukażą się na polskim rynku:

Gothic 2
CD Projekt, 23 kwietnia

Saga Icewind Dale
CD Projekt, 26 luty

Spells of Gold
Cenega, luty

Ultima Online The Age of Shadows
Cenega, luty

Another War v.2.0 DVD
Cenega, luty

Siege of Avalon
Techland, marzec

NOWINKI

POLSKIE cRPG

Firma Techland poinformowała, iż od ponad pół roku w produkcji znajduje się nowy cRPG w klimacie fantasy tworzony przez zespół Tannhauser Gate (twórców „Mimesis"). W grze wcielamy się w bohatera, który zostaje wmieszany w walkę bogów o dominację nad planetą. Ciekawostka jest to, iż twórcy wzorują się na serii „Final Fantasy" (przynajmniej jeżeli chodzi o sposób przeprowadzania walk). Więcej informacji – http://www.techland.com.pl.

„FINAL FANTASY XI" W ATAKU

Już wkrótce jedenasta odsłona kultowej serii „Final Fantasy" doczeka się dodatku o podtytule „Vision of Ziraat" (ukaże się on zarówno na konsolę Playstation 2, jak i na PC). Dodatek zaoferuje możliwość zwiedzania nowych wysp – Elshimo i Guzoque – nowe zaklęcia magiczne, przedmioty i potwory. „Vision of Ziraat" ukaże się początkowo w Japonii, a oficjalna premiera nastąpić ma według zapowiedzi twórców 17 kwietnia. Więcej informacji – http://www.square.co.jp.

DODATKÓW CIĄG DALSZY

„EverQuest" to gra MMORPG, która do tej pory doczekała się aż czterech dodatków. Twórcy gry (Verant Interactive i Sony Online Entertainment) nie próżnują i już teraz poinformowali o kolejnym dodatku. Spodziewać się możemy: nowej rasy, czarów, potworów, a także specjalnego systemu kartograficznego. Dodatek pobrać będzie można jedynie przez internet za opłatą 21,99 USD. Więcej informacji – http://www.legacyofykesha.com.

I JESZCZE WIĘCEJ

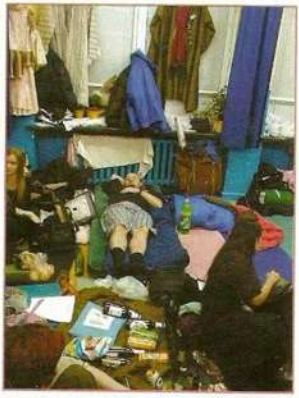
Internet obiegły kolejne informacje na temat dodatku do „Anarchy Online" – „Shadowlands". Znajdziemy w nim szereg ulepszeń: nowe miasto Jobe, nowe obszary, dwie profesje, dodano też nowe specjalizacje dla postaci, potwory, zbroje, broń, a także alternatywne „ja" naszej postaci, będące odzwierciedleniem jej duszy. Więcej informacji – http://www.anarchy-online.com/content/game/shadowlands.

OFICJALNE HORYZONTY

Firma Artifact Entertainment uruchomiła oficjalną stronę gry „Horizons: Empires of Istaria" – bardzo dobrze zapowiadającego się tytułu cRPG on-line. Na owej witrynie znajdziecie mnóstwo materiałów (informacje, screeny, trailery), a także formularz zgłoszeniowy, dzięki któremu zostać możecie beta-testerami – http://www.istaria.com.

GRY BEZ PRĄDU

Opracował: Ignacy Trzewiczek



KRAKON 2003

W ostatni weekend stycznia odbył się Krakon, jeden z największych konwentów miłośników fantastyki w Polsce. W tym roku przypadła jego jubileuszowa, dziesiąta edycja. Po raz pierwszy impreza odbywała się w nowej lokalizacji: dawna szkoła przy ulicy Blachnickiego, duża i doskonale już znana wszystkim fanom RPG została zastąpiona przez mniejszą, znajdującą się na peryferiach miasta. Trudno w to uwierzyć komuś, kto na Krakonie nigdy nie był, ale chyba zmiana lokalizacji nie wyszła konwentowi na dobre; wielu fanów, gdy usłyszało, że konwent odbędzie się w innej szkole, machnęło ręką i nie pojechało. Nie pomógł Krakonowi także termin – kiedy są ferie i szkoła jest pusta, by można się w niej bawić – studenci mają sesję egzaminacyjną. Wiadomo co to oznacza. Te dwa powody były chyba decydujące – na imprezie pojawiło się stosunkowo niewielu fanów, mówi się o około 400, 450 osobach. Dawniej bywało, iż na Krakon przybywało nawet do 1000 fanów fantastyki!

Mimo skromniejszej ilości uczestników odbyła się masa punktów programu, prelekcje toczyły się w czterech niezależnych blokach (równolegle, w każdej godzinie imprezy miały miejsce 4 różne prelekcje!), do tego odbywały się pokazy gier i różne happeningi, turnieje wszelkich możliwych gier karcianych oraz bitewnych, a także... cieszący się największą popularnością przedpremierowy seans „Dwóch Wież". Każdy z uczestników Krakonu mógł za symboliczne 5 złotych kupić bilet i w czwartek w nocy wraz z pozostałymi uczestnikami konwentu udać się do krakowskiego kina Kijów. Ten pomysł okazał się strzałem w dziesiątkę i w czwartkową noc na terenie konwentu było pusto: niemal wszyscy siedzieli w kinie.

Krakon to szansa spotkania przyjaciół, poznania nowych ludzi, możliwość zagrania w RPG, czy bitewniaka. Krakon, jak każdy konwent to niezwykłe spotkanie wielu fanów tej samej rozrywki.

Jak co roku podczas zakończenia imprezy wręczono najważniejsze dla polskiego świata RPG nagrody: Quentina oraz Puchar Mistrza Mistrzów oraz nagrodę fanów krakowskich – Golema. Ta pierwsza jest wyróżnieniem dla najlepszego scenariusza RPG, druga dla najlepszego Mistrza Gry prowadzącego przygodę na konwencie. Najlepszym MG wybrano Wojtka Rzadka, natomiast najlepszy scenariusz (do systemu „Legenda Pięciu Kręgów") napisał Julian Czurko. Statuetka Golema w tym roku rozdwoiła się – pierwszą otrzymał Tomasz Bagiński za film „Katedra", drugą redakcja „Magii i Miecza" w podziękowaniu i uhonorowaniu ich wieloletniej pracy nad polskim magazynem RPG.

NAJBLIŻSZE KONWENTY:

- 28 – 30 marca Pyrkon (Poznań)
- 01 – 04 maj Conquest (Kraków)
- 27 – 29 czerwca Dracool (Gliwice)

Impreza choć skromniejsza niż w latach poprzednich, na pewno była udana, a pustawe momentami korytarze nie mogły wpłynąć na ocenę pracy organizatorów, którzy przygotowali szeroki program, w którym każdy fan fantastyki mógł znaleźć coś dla siebie. ❐

P.S. Więcej zdjęć z konwentu znaleźć można w serwisie www.valkiria.net

NEUROSHIMA

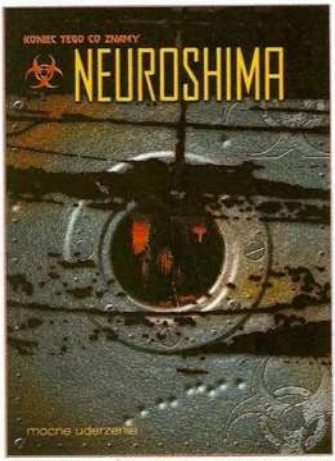
Wreszcie ukazała się długo zapowiadana gra Wydawnictwa Portal (pisaliśmy o niej już kilkakrotnie). Ponieważ jestem jednym z jej autorów, nie mogę jej oceniać – opowiem więc tylko o faktach, bez subiektywnych ocen i opinii.

Podręcznik liczy 480 stron (formatu B5), kosztuje 49,99, wydany jest na zwykłym papierze, w miękkiej oprawie. Prezentuje raczej przeciętny poziom edytorski, ani nie wybijając się na tle innych gier, ani zbytnio od nich nie odstając. Większość książki poświęcona jest opisowi świata, sporo też zajmuje rozdział o tworzeniu postaci – informacje dla MG są nieliczne, większość materiału skierowana jest do graczy.

Świat „Neuroshimy" to świat postapokaliptyczny, jednak w przeciwieństwie do podobnych tytułów – w tym wypadku nie mieliśmy do czynienia z atomową zagładą. Koniec nadszedł od strony komputerów i maszyn. W roku 2020 doszło do buntu maszyn, które osiągnęły świadomość i zaatakowały ludzi. Nastąpiła wojna totalna, wojna ekologiczna i chemiczna, w wyniku której świat został rzucony na kolana, a przyroda niemal całkowicie zniszczona.

Akcja gry toczy się w roku 2050, po trzydziestu latach wojny. Na północy USA powstał twór zwany Molochem, potężna konstrukcja, sieć fabryk, i żelaznych konstrukcji. Od Molocha w kierunku południa ruszają jego wojska, roboty, mutanci, machiny wojenne. Z każdym tygodniem i miesiącem ludzie cofają się o kilka mil w nierównej walce z maszynami...

Mechanika gry oparta jest na klasycznych i bardzo popularnych Poziomach Trudności – aby zdać test gracz musi wyrzucić na dwóch z trzech kości k20 poniżej podanego przez MG Poziomu Trudności. Walka jest dość realistyczna i śmiertelna, sama zaś mechanika dość szybka.



Cała gra – mam nadzieję – przypadnie do gustu miłośnikom „Fallouta", czy „Mad Maxa", a pierwsze opinie na forach internetowych i stronach poświęconych „Falloutowi" zdają się potwierdzać tą opinię. Wszystkich zainteresowanych odsyłam na oficjalną stronę gry (www.neuroshima.valkiria.net), gdzie znajduje się 50 stronicowy PDF z fragmentami podręcznika – idealna lektura do poznania gry. ❐

WŁADCY LOSU

Druga gra Wydawnictwa Portal, która ukazała się w styczniu, tuż przed Krakonem. „Władcy losu" ukazali się w słynnej serii gier Nowej Fali, słynnej, ponieważ większość tych gier odnosi niewiarygodny sukces na zachodzie. Recenzowana na łamach „ŚGK" „Faktoria Frankenstein" ukazała się w Hiszpanii (a niebawem we Francji), zaś opisywane kilka miesięcy później „de Profundis" autorstwa Michała Oracza ukazało się już w Hiszpanii, Wielkiej Brytani, USA, a tej jesieni ukaże się także w Niemczech!

Jacy są „Władcy losu"? Czy mają szansę osiągnąć podobny sukces? Na pewno mają potencjał, a jaka będzie ich przyszłość okaże się niebawem. Gra opiera się na założeniu, że na życie ludzi mają wpływ Tkacze Losu, potężne istoty władające niezwykłymi mocami wpływania na ludzi. W rolę tych istot wcielają się gracze. Co więcej, gracze dzielą się na dwa obozy – tkaczy Światła oraz tkaczy Ciemności. Gracze działają przeciw sobie, mają odmienne cele i tylko jedna ze stron zwycięży na sesji! To jedyny taki RPG, gdzie gracze z założenia dzielą się na dwie grupy, jedyny RPG, gdzie gra się dla zwycięstwa. Niezwykłe to emocje, dawka adrenaliny nieporównywalna z żadną inną grą. Gracze stosują swoje moce wpływania na ludzi, sugestii i wielu innych tak by osiągnąć zamierzony efekt (tematem przygody np. może być odciągnięcie Hitlera od planów wojny, lub też próby uratowania Kennedy'ego poprzez wpływ na jego zabójcę...).

Sesje toczą się w dowolnych realiach, aczkolwiek najlepiej gra się opierając na wydarzeniach z historii naszego świata. Z pierwszych recenzji (w Gwiezdnym Piracie #1) gra zapowiada się wyśmienicie. Ze strony www.rpg-portal.pl można ściągnąć fragment gry. ❐

MAG

Potwierdzają się plotki o rozpoczęciu prac nad drugą edycją „Wiedźmina: gry wyobraźni". Pracami dowodzi Michał Marszalik, i oblecuje sporo zmian w podręczniku, jednak przeprowadzonych na tyle odpowiedzialnie, iż wszystkie dodatki i suplementy które zostały i zostaną wydane do pierwszej edycji Wiedźmina były kompatybilne z drugą edycją. Michał ma zamiar zmniejszyć rozdział o mechanice i znacząco osłabić jej wpływ na sesję RPG i duży nacisk położyć na opis świata. Według pierwszych planów i szacunków prace nad drugą edycją potrwają być może nawet dwa lata!

Tymczasem już na dniach na rynek trafia „Najlepsze z MiM: Przygody". O poprzednim produkcie z tej serii (Najlepsze z MiM: Artykuły) pisałem w poprzednim ŚGK, kolejny tom zapowiada się równie ciekawie i z niecierpliwością oczekuję na jego premierę.

FABRYKA SŁÓW

Na rynek RPG jesienią tego roku wkroczy nowe wydawnictwo: Fabryka Słów (znane dotąd z publikowania książek fantastycznych). Ich pierwszą grą będzie druga edycja Dzikich Pól, nad którą pracują autorzy pierwszej wersji wspomagani przez dwóch najsłynniejszych chyba fanów DP w Polsce – Michała Mochockiego oraz Artura Machlowskiego. Gra będzie miała przystępniejszą mechanikę i większe możliwości wyboru postaci dla graczy (postacie kobiece oraz postacie z innych części Europy). Pojawi się też dużo nowych grafik. Gra będzie wydana w miękkiej oprawie i będzie miała według zapewnień wydawcy niską cenę.

ISA

Wydawnictwo zapowiedziało kolejne produkty, jakie szykowane są na najbliższe miesiące. Ponownie potwierdzono, iż polska edycja Forgotten Realms ukaże się w czerwcu, tymczasem już niebawem do sklepów trafią komiksy osadzone w świecie Dungeons & Dragons i ściśle nawiązujące do sesji RPG. Komiksy mają ukazać się w dużym nakładzie i być dostępne w wielu księgarniach w całym kraju. Na jesień zaś ISA przygotowuje polską edycję Dragona, a dokładniej pismo składające się z najlepszych tekstów z dwóch amerykańskich magazynów: Dungeon oraz Dragon. Nieznana jest jeszcze cena, oraz poziom edytorski. Wiadomo, że będzie to dwumiesięcznik.

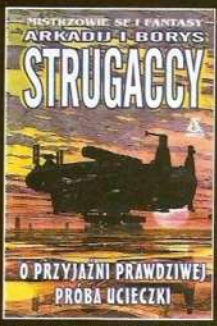
KSIĄŻKI MUZYKA

Dotychczas przedstawiałem płyty, które mniej lub bardziej związane były z tematyką fantastyczną i dlatego nadawały się do słuchania podczas toczenia batalii lub przeżywania niesamowitych przygód. Tym razem chciałbym jednak zwrócić uwagę na wydawnictwo, które, choć nie zalicza się do tej kategorii, pozwala stworzyć niezwykły nastrój. Tori Amos jest znaną na świecie wokalistką, cenioną przede wszystkim za wyjątkowy głos oraz naturalną, świeżą muzykę, w której niewiele jest wszechobecnej dziś elektroniki. Jej najnowsza płyta tematycznie związana jest ze współczesnością; artystka proponuje podróż przez współczesne Stany Zjednoczone. Okazuje się jednak, iż po wniknięciu głębiej w warstwę muzyczną odkrywa się niezwykła w formie i treści muzyka magiczna, której można słuchać właściwie przy każdej okazji. Płyta została wyprodukowana z wyraźnym naciskiem na partie wokalne, to właśnie Tori Amos jest główną bohaterką, instrumenty, takie jak fortepian, gitara, czy perkusja, pełnią tylko rolę pomocniczą. Widać to szczególnie w takich utworach, jak A Sorta Fairytale, czy Wampum Prayer. Pomimo iż niektóre kompozycje mogą wydać się zbyt ugładzone w formie, a przez to niekoniecznie nakierowane na tematykę fantastyczną, wyjątkowe klimaty tworzone przez epickie kompozycje typu Virginia, czy Wednesday, każą o tym zapomnieć. Jest to w sumie dość melancholijna, smutna, ale i spokojna produkcja, która każe zastanowić się nad nieco poważniejszymi sprawami, niż tylko dowodzenie kolejną bitwą w Medievalu.

Tori Amos po raz kolejny udowodniła, że potrafi zaskoczyć i pozostać oryginalną, pomimo długiego stażu na scenie muzycznej. Album zawierający aż osiemnaście utworów nasuwa skojarzenia z wczesnymi dokonaniami Kate Bush, a przez to sprawia, iż pomimo pozornej zwyczajności Scarlet's Walk nie można się od niej oderwać. Z całą pewnością może stanowić przyjemną odmianę po utworach szybkich i dynamicznych, tak bliskich sercu gracza.

PIOTR BILSKI

Tori Amos – Scarlet's Walk,
Sony Music Polska, 2002



Wydawnictwo Amber, które konsekwentnie publikuje książki braci Strugackich, wydało właśnie tom złożony z dwóch tekstów: „O przyjaźni prawdziwej" i „Próba ucieczki". Pierwszy z tych utworów został wydany w ZSRR w roku 1980, drugi w 1962.

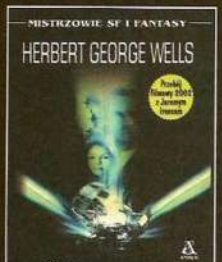
„O przyjaźni prawdziwej", to metaforyczna opowieść o cenie, jaką płaci się za przyjaźń – uczucie szlachetne, acz niezmiernie rzadkie. 14-latek Andrzej T. nie ma ostatnio dobrego okresu: nic mu się nie udaje, a ponadto zachorował akurat w dzień Sylwestra! Jego przyjaciel – Gienka – deklaruje dotrzymanie mu towarzystwa, lecz wciąż nie przychodzi, a stary radioodbiornik w pokoju Andrzeja zaczyna nadawać dziwne komunikaty, z których wynika, że Gienka znalazł się w niebezpieczeństwie. W kuchni otwierają się drzwi do innego wymiaru – rzeczywistości omamów, pokus i faustowskich cyrografów. Chłopak będzie musiał pokonać wiele przeciwności, zanim uda mu się przyjaciela odnaleźć i uratować.

Akcja „Próby ucieczki" rozgrywa się natomiast w odległej przyszłości; kosmos został oswojony, ludzie są szlachetni i mądrzy. Dwaj przyjaciele Wadim i Anton zamierzają wybrać się na urlop, gdy przygodnie poznany człowiek przyczynia się do zmiany ich planów. Wszyscy trzej lądują na planecie, która stanowi rodzaj skansenu: ludzie są tu wykorzystywani do niewolniczych prac w czymś na kształt stalinowskiego łagru. Bohaterowie nie są w stanie pojąć tego, co widzą; wiąże się to z szeregiem nieporozumień. Ich – wynikająca z humanitaryzmu – próba ingerencji w zastany porządek, kończy się użyciem... dezintegratora.

W tym tekście autorzy otwarcie przyznają, że mądrość przegrywa ze złem, bo ma skrupuły natury etycznej. Głupota zaś nie ma żadnych skrupułów i jest za głupia, by się bać – dlatego jest niebezpieczna.

WOJCIECH M. CHUDZIŃSKI

O przyjaźni prawdziwej, Próba ucieczki.
Arkadij i Borys Strugaccy.
Tłum. W. Trzcińska i E. Skórska.
Wyd. AMBER, Warszawa 2003



Czas jest wielką tajemnicą, która inspiruje naukowców, pisarzy, każdego, kto chciałby powrócić do minionych zdarzeń, lub poznać czekającą go przyszłość. Na temat zagadki czasu napisano ogromną ilość prac naukowych, opowiadań i powieści, nakręcono dziesiątki filmów. Podróże w czasie stały się sztandarowym motywem literatury science-fiction, odkąd Herbert George Wells napisał swą powieść „Wehikuł czasu". Dziś, przyprawiająca o zawrót głowy koncepcja angielskiego pisarza rozpatrywana jest z całą powagą przez naukowców tej miary co: Stephen Hawking, Kip Thorne, Thomas Roman, Walery Frołow, czy Igor Nowikow. Z tym, że oczywiście maszyna czasu w rozumieniu ludzi dzisiejszej nauki nie ma dużo wspólnego z Wellsowskim wyobrażeniem Podróżnika w Czasie, który kolejne stulecia przemierza w swoim fotelu-wehikule, zaopatrzonym w przełączniki.

Herbert George Wells (1866-1946) był synem ogrodnika i pokojówki. Jedynie swoim niezwykłym zdolnościom zawdzięczał uzyskanie stypendium do londyńskiej Akademii Nauk Przyrodniczych. Studiował biologię, fizykę i geologię. Duże wrażenie wywarł na nim Thomas Huxley, wielki propagator darwinizmu. Pierwszym utworem literackim Wellsa był „Wehikuł czasu". Książka uzyskała ostateczny kształt w roku 1895 – wcześniej pisarz szlifował i poprawiał aż sześć jej wersji!

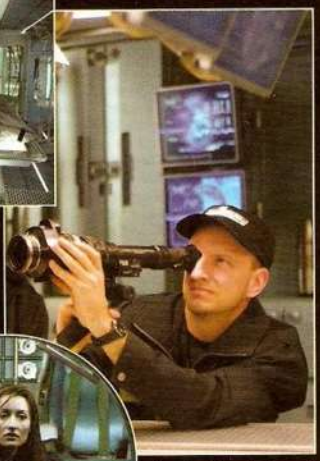
Powieść pokazuje ludzkość podzieloną na dekadenckich Elojów i żywiących się ich mięsem Morloków, którzy zamieszkują wnętrze Ziemi w odległej przyszłości, w roku 802 701. Choć wiele rzeczy zmieniło się w ciągu ponad 100 lat, jakie minęły od napisania powieści, wizja przyszłości w niej przedstawiona wciąż jest dla czytelnika atrakcyjna.

WOJCIECH M. CHUDZIŃSKI

Wehikuł czasu,
Herbert George Wells.
Tłum. Feliks Wermiński.
Wyd. AMBER, Warszawa 2002

SOLARIS

FILM



To, że „Solaris" Stanisława Lema jest jedną z najlepszych powieści SF w historii, nie jest chyba żadną tajemnicą. Dużo gorzej przedstawia się poziom ekranizacji dzieła polskiego pisarza. Zrealizowana w 1972 roku wersja słynnego Andriej Tarkowskiego nie przypadła do gustu ani autorowi, ani fanom. Podobnie stało się ze zrealizowaną w ubiegłym roku wersją rodem z Hollywood.

Tym razem za kamerą stanęła inna reżyserska sława – Steven Soderbergh. Twórca m.in. „Traffica", „Erin Brokovich" i nowej wersji „Ocean's eleven". „Solaris", uznawany za jego najambitniejszy w karierze projekt, poniósł spektakularną klęskę. W ciągu pierwszych tygodni zarobił za oceanem zaledwie 15 milionów dolarów (przy budżecie wynoszącym 47 milionów!). Produkcją, specjalizującej się w widowiskach SF, wytwórni 20th Century Fox (kierował nią sam James Cameron) okazała się kasowym niewypałem, ale zyskała pochlebne recenzje krytyków i widzów. Co prawda Soderbergh nawet nie zbliżył się do mistrzowskiego poziomu literackiego oryginału, ale jego film zasługuje na uwagę wszystkich miłośników fantastyki. Treść koncentruje się na misji psychologa Chrisa Kelvina na stację kosmiczną. Wyjaśnieniem obłędu i śmierci wśród załogi jest tajemnicza siła, materializująca marzenia i lęki kosmonautów. Dla Kelvina będzie nim zmarła kilka lat wcześniej żona. Spotkanie z nią okaże się dla sceptycznego psychologa wielkim wyzwaniem i jednocześnie szansą na spełnienie marzeń związanych z żoną. „Solaris" w wydaniu amerykańskim to historia miłosna wśród kosmicznej scenografii. Filmowi nie brak efektów specjalnych, ale były one tylko dodatkiem. Ile z książki Stanisława Lema przedstawił w swoim filmie Soderbergh pozostaje ocenić samym widzom. Na polskie ekrany „Solaris" trafił 14 lutego.

Reżyseria: Steven Soderbergh
Obsada: George Clooney, Natasha McElhone, Jeremy Davis
Dystrybucja: Syrena Entertainment Group

DVD

XXX

To reprezentant nowego kina akcji. Zamiast „kolejnego Bonda" proponuje umięśnionego miłośnika sportów ekstremalnych, który zamiast aresztu ma do wyboru rozpracowanie gangu terrorystów. W tym kinie nie treść ma jednak znaczenie. R. Cohen, raz jeszcze tworzy wybuchową mieszankę pełną efektów specjalnych i akcji. „XXX" to bez wątpienia jeden z najlepszych przykładów kina stworzonego dla DVD. Krążek wydano bardzo dobrze. Jakość obrazu i dźwięku bez większych zastrzeżeń, bardzo dobrze natomiast opracowano dodatki, szczególnie materiały o realizacji filmu i tworzeniu efektów specjalnych. Młodsze pokolenie fanów kina akcji już może oczekiwać na kolejne części – zapowiadane są co najmniej dwie kontynuacje.

LEON ZAWODOWIEC

To jeden z najwspanialszych filmów w dorobku Luca Bessona. Historia przyjaźni dwunastoletniej Matyldy z płatnym mordercą Leonem. Znajomość ta dla dziewczynki jest okazją do wymarzonej zemsty, a dla jej przyjaciela możliwością stworzenia namiastki rodziny. Film mimo upływu lat, wciąż ogląda się znakomicie. Niemal wszystko w obrazie Bessona jest na najwyższym poziomie, od aktorów (N. Portman, J. Reno i G. Oldman) po scenariusz i efekty. Na DVD otrzymaliśmy starannie wydaną edycję z dźwiękiem w systemach DD 5.1 i DTS oraz polskim lektorem (2.0). Niestety zabrakło jakichkolwiek dodatków.

RĘKA BOGA

To jeden z najciekawszych thrillerów ostatnich miesięcy. Reżyserski debiut znanego aktora B. Paxtona (gra główną rolę) ogląda się znakomicie. Historia dwóch braci, których ojciec przekonuje do „boskiej misji" polegającej na mordowaniu „ludzkich demonów" – oddziaływa przede wszystkim na zmysły. Po dodaniu interesującego scenariusza przedstawiającego historię w licznych retrospekcjach, otrzymamy kino wysokiej klasy. Dysk wydano bardzo dobrze. Dźwięk (DD 5.1 z polskim lektorem) i obraz wysokiej klasy, plus standardowe dodatki dla zainteresowanych dogłębniej filmem i występującymi w nim aktorami.

Z ostatniej chwili...

W marcu obok szlaku na szczyt Mount Everest zostanie uruchomiona kafejka internetowa. Jej właścicielem jest 32-letni Tsering Gyaltsen Sherpa – wnuk Sherpy Tensinga, który 50 lat temu z sir Edmundem Hillarym jako pierwszy zdobył najwyższy szczyt globu. Kafejka zlokalizowana będzie na lodowcu Khumbu, przez który wiedzie najpopularniejsza droga na szczyt. Za skorzystanie z umieszczonego 300 metrów powyżej obozu przekaźnika trzeba będzie zapłacić przeszło 1000 USD. System łączności będzie udostępniany także okolicznym mieszkańcom. Wypełni lukę, jaka powstała w czerwcu 2001 po zniszczeniu przez maoistyczną partyzantkę kafejki internetowej zlokalizowanej w Namche Bazar – głównej bazie wypadowej dla wypraw na Everest.

Nie tylko Fujitsu ma problemy z dyskami twardymi. Amerykańska Federalna Komisja Handlu wyraziła zgodę na sprzedaż segmentu IBM-a zajmującego się dyskami twardymi firmie Hitachi. Na bazie dywizji IBM-a powstanie nowa firma pod nazwą Hitachi Global Storage Technologies.

Firma Marriott International poinformowała o udostępnieniu w swoich hotelach sieci bezprzewodowej zgodnej ze standardem Wi-Fi. Usługa będzie dostępna w pokojach 400 hoteli sieci Marriott. Firma zarządza obecnie siecią 2500 hoteli na całym świecie. Dalsze plany Marriott International dotyczą wprowadzenia Wi-Fi do publicznie dostępnych miejsc, jak np. sale konferencyjne. Usługa będzie wspierana przez STSN, prywatną firmę specjalizującą się w dostarczaniu bezprzewodowych łączy internetowych, w której Marriott ma swoje udziały. Drugim inwestorem w STNS jest Intel Communications Fund, organizacja stowarzyszona z producentem układów Wi-Fi – firmą Intel, która finansuje wprowadzanie Wi-Fi do hoteli. STSN spodziewa się zakończyć wprowadzanie usługi bezprzewodowego dostępu do internetu, wykorzystując obydwa standardy 802.11b i szybszy 802.11a, na wiosnę przyszłego roku.

KOMPUTER Z LINDOWS

Nie wygrali z Windowsem

www.lindows.com

Firma Lindows, znana z systemu operacyjnego, który miał być konkurencją dla Windows nie odniosła z nim zbytniego sukcesu. Jednak nie poddała się i próbuje podbić rynek w inny sposób. Lindows we współpracy z firmą Elegent Technologies opracował urządzenie Lindows Media Computer. LMC to mały (obudowa mini-ATX), tani komputer, stworzony przede wszystkim z myślą o obsłudze multimediów. Jego podstawowymi atutami mają być cena oraz wygoda obsługi, porównywalna ze sprzętem elektroniki użytkowej, np. odtwarzaczami DVD. W LMC zastosowano ciekawe rozwiązanie etDVD. Dzięki niemu można oglądać filmy lub słuchać muzyki bez uruchamiania systemu operacyjnego. Dopiero po kliknięciu myszy lub wciśnięciu przycisku na klawiaturze wystartuje system. LMC standardowo jest dostarczany oczywiście z Lindows OS (specjalna odmiana Linuxa). Urządzenie pozwala na odtwarzanie płyt DVD, VCD, CD oraz plików MP3. Sterowanie dokonuje się za pomocą menu ekranowego lub klawiatury (która nie jest niezbędna do działania systemu). LMC może też pracować jako pełnoprawny komputer i służyć do uruchamiania internetu, aplikacji biurowych czy gier. Dzięki zastosowaniu procesora VIA C3 933 MHz, komputer nie posiada wentylatora i pracuje cicho. Podstawowa wersja LMC jest wyposażona w 128 MB pamięci, dysk twardy 20 GB, napęd DVD, klawiaturę, mysz i głośniki. Cena zestawu ma nie przekraczać 329 dolarów.

WINDOWS MEDIA 9

Nowy Windows Media

www.microsoft.com

Pod adresem http://www.microsoft.com/windows/windowsmedia/default.asp dostępna jest najnowsza wersja Windows Media 9 – flagowego „kombajnu" firmy Microsoft służącego do zarządzania i odtwarzania plików multimedialnych. Program przez cztery miesiące był testowany przez armię betatesterów. Oprócz zmian kosmetycznych i usunięcia błędów z poprzedniej wersji, Windows Media 9 oferuje między innymi obsługę nagrań audio w formacie WMA ze zmienną wartością bitrate oraz nowy kodek, który bezstratnie kompresuje dane audio, zmniejszając je o połowę.

BIOLOGICZNY AKCELERATOR

Pigułki dla graczy

www.mind-fx.com

Firma MindFX Science zaprezentowała serię specyfików medycznych przeznaczonych dla... komputerowych graczy. MindFX oferuje między innymi „Maxx Impulse" – środek zwiększający wytrzymałość organizmu aby grający mógł dłużej siedzieć przed monitorem bez zmęczenia. Kolejny specyfik to „Neurocharge" zwiększający szybkość reakcji i poprawiający koordynację ruchów dłoni i oka – jego przydatność przy graniu w szybkie FPP jest nieoceniona. Jeszcze inny środek to „Aftermath" – zmniejsza ilość wydzielanej adrenaliny co także może być przydatne. Wszystkie specyfiki oparte są na składnikach naturalnych w rodzaju korzenia Żen-Szenia lub wyciągu z zielonej pomarańczy.

NOWY 3D MARK

3D Mark 03 już wkrótce

www.futuremark.com

Firma Futuremark kończy prace nad kolejną częścią popularnego programu do testowania wydajności kart graficznych – 3D Mark. Najnowsza wersja 3D Mark03 będzie gotowa już niedługo i pozwoli przetestować funkcje oferowane przez najbardziej zaawansowane z kart graficznych z serii Radeon lub GeForce. Obecnie, spod adresu http://www.futuremark.com/download/?3dmark-03teaser.shtml można pobrać filmik pokazujący możliwości nowego 3D Marka.

KAZAA KONTRATAKUJE

Koncerny muzyczne w sądzie

www.kazaa.com

Firma Sharman Networks, właściciel służącej wymianie plików w Internecie sieci Kazaa, złożyła pozew przeciwko branży muzycznej i filmowej. Sytuacja jest o tyle ciekawa, że do tej pory to wytwórnie płytowe i studia z Hollywood walczyły z Kazaa, a nie odwrotnie. Sharman Networks zarzuca pozwanym firmom „niepryzwoite" nadużywanie możliwości płynących z ochrony własności intelektualnej. Pozew został złożony w sądzie federalnym w Los Angeles. Sharman zarzuca potentatom branży muzycznej i filmowej, że nadużywają swojej pozycji do wykluczenia z rynku firm zajmujących się dystrybucją plików w sieci, gdyż stanowią one dla nich potencjalną konkurencję.

Firma Sharman kupiła prawa do oprogramowania Kazaa na początku roku 2002, by – jak twierdzą przedstawiciele firmy – na bazie popularnej sieci peer-to-peer stworzyć płatny system dystrybucji autoryzowanych plików. Przedstawiciele firmy utrzymują, że wykorzystywany w Kazaa model biznesowy w zasadniczy sposób różni się od Napstera czy Aimstera, które z powodu wyroku sądu musiały zawiesić swoją działalność. W złożonym pozwie Sharman przyznaje, że w sieci Kazaa każdego miesiąca wymieniany jest 15 mln plików chronionych prawem autorskim. Przedstawiciele firmy argumentują jednak, że winę za taki stan rzeczy ponoszą sami dysponenci praw autorskich. W ciągu ubiegłego roku firma wielokrotnie próbowała podjąć negocjacje z pracownikami kompanii muzycznych i filmowych, próbując uzyskać licencję na sprzedaż ich produktów w internecie. I choć część firm okazała zainteresowanie legalnym wykorzystaniem sieci Kazaa, wszystkie rozmowy były ucinane przez zrzeszenie Recording Industry Association of America (RIAA) oraz inne organizacje reprezentujące branżę muzyczną i filmową. RIAA wielokrotnie upominało szefów firm muzycznych, by nie kontaktować się z Sharman Networks. Teraz prawnicy firmy Sharman domagają się od sądu orzeczenia, że branża muzyczna i filmowa jest winna nieuczciwej konkurencji oraz nadużywania praw autorskich.

CACKO Z DANYMI

Dysk twardy od Porsche

www.lacie.com

Amerykańska firma LaCie rozpoczęła sprzedaż przenośnego dysku twardego Data Bank. Napęd zwraca uwagę nie tylko małymi wymiarami, ale także efektownym designem, opracowanym przez firmę F.A. Porsche. Wymiary urządzenia to 111 x 63 x 13 mm a waga 137 g. Data Bank jest dostępny w wersjach mieszczących 5, 10 i 20 GB danych. Napęd posiada elegancką budowę z magnezu i dodatkowo sprzedawany jest razem z aksamitnym etui. Dysk nie wymaga zewnętrznego źródła zasilania, z komputerem komunikuje się przez port FireWire (transfer do 400 Mb/s) lub USB 2.0 (transfer do 480 Mb/s). W Stanach Zjednoczonych wersja z dyskiem 20 GB kosztuje 299 dolarów.

PRZECIEKI Z ATI

Radeony 9800 i 9900

www.theinquirer.net

Internetowy serwis The Inquirer podał nieoficjalne informacje na temat procesorów graficznych ATI R350. Według przecieków z formy ATI układy te będą pracowały z częstotliwością co najmniej 400 MHz, natomiast pamięć na kartach z tym układem – 400/800 MHz. Podobno w lutym wyprodukowane i przesłane do producentów kart zostaną pierwsze testowe egzemplarze tego układu. Najprawdopodobniej nowa kość będzie nosiła nazwę Radeon 9800 lub 9900. Wydajnością ma przewyższać chip GeForce FX w 8 na 10 testów a ceny kart graficznych korzystających z tego układu mają wahać się w okolicach 400 euro. Przewidywany termin premiery układu R350 to 1 marca 2003 roku.

DWA TERABAJTY

Dyski FireWire dużej pojemności

www.googledrives.com

Duńska firma Googie zaprezentowała zewnętrzne dyski twarde Google Orbits z interfejsem FireWire, przystosowane do montowania w 19-calowych szafach serwerowych. Urządzenia współpracują z komputerami PC oraz Apple, a ich pojemność wynosi od 720 do 2000 GB i można ją dodatkowo zwiększyć, łącząc do dwunastu takich dysków w macierz. Urządzenia oferują prędkość transmisji danych na poziomie 50 MB/s, czas dostępu wynoszący 9 ms i łączny rozmiar bufora od 12 do 80 MB.

XWEB NAJSZYBSZY

Kim jest Adnan Osnani

www.inquirer.net

16-letni Adnan Osnani od dwóch lat tworzył przeglądarkę internetową. I jak się okazało, jego XWEBS Megabrowser działa wyjątkowo szybko – około 6 razy szybciej niż Internet Explorer i został właśnie nagrodzony przez jury dorocznego konkursu Young Scientist dla uczniów irlandzkich college'ów. Według twórcy programu efekt aż sześciokrotnego przyspieszenia został osiągnięty dzięki dzieleniu otrzymywanych zadań na pakiety i równoczesnej obsłudze kilku strumieni danych. Jak dotąd te rewelacje nie zostały potwierdzone przez niezależne testy – do pomiarów potrzebny byłby dostęp do pełnego kodu źródłowego przeglądarki, a młody programista nie chce go ujawnić przed prawnym zastrzeżeniem swoich rozwiązań. By przekonać sędziów, że XWEBS zasługuje na główną nagrodę w konkursie wystarczyły jednak inne zalety aplikacji. Jest wśród nich aż 120 zintegrowanych w programie mechanizmów wyszukiwawczych oraz aplikacje do odtwarzania plików multimedialnych we wszystkich stosowanych obecnie formatach. Wśród interesujących opcji można wymienić też Phoebe – animowaną postać, która może odczytywać zawartość stron, a także translator pozwalający tłumaczyć na angielski strony stworzone w innych językach. Gary McDarby, czołowy badacz najbardziej znanej uczelni technicznej świata – Massachussets Institute of Technology – przyznał, że rozwiązania zastosowane przez Osnaniego „podnoszą poprzeczkę dla firm z branży".

CIEKAWE WITRYNY W INTERNECIE

POLSKIE WERSJE

Pod podanym poniżej adresem kryje się serwis, w którym znajdziesz mnóstwo informacji o tym, jak samodzielnie lokalizować programy, a także największą bazę łatek i nakładek pozwalających uzyskać polskie wersje językowe wybranych programów. Szczególnie ciekawy jest miniporadnik, wyjaśniający jak własnoręcznie zlokalizować program. Możesz tu poznać kilka metod tłumaczenia aplikacji jak i pobrać kilka programów w tym pomagających.

http://www.polskie-wersje.net2000.pl

POLMANIA

Jeszcze jeden dosyć rozbudowany serwis oferujący informacje i pliki, dzięki którym można zlokalizować programy użytkowe i gry. Znajdziesz tu długą listę poprawek zmieniających interfejs programu na polską wersję. Programy ułożone są alfabetycznie więc bardzo łatwo znajdziesz tłumaczenie interesującej Cię aplikacji. Co ważne stale dodawane są nowe pozycje, więc jeśli szukasz polskiej wersji jakiegoś programu to zajrzyj na tę stronę.

http://www.polmania.prv.pl

SPOLSZCZENIA – LOMSEL

Witryna zawierająca polskie lokalizacje kilkudziesięciu popularnych programów freeware i shareware. Wszystkie tłumaczenia umieszczone na tej stronie wykonane są za zgodą autorów programów. Przetłumaczonych programów nie jest zbyt dużo ale wszystkie są bardzo przydatnymi aplikacjami a polska wersja językowa jeszcze bardziej zwiększa ich atrakcyjność. Warto także zajrzeć do działu „Bonus", gdzie znajdziesz kilkanaście bardzo ładnych wygaszaczy ekranu.

http://www.spolszczenia.lomsel.com

WŁADCA PIERŚCIENI

Filmowa adaptacja drugiej części trylogii „Władca Pierścieni" trafiła właśnie do kin, warto więc odwiedzić prezentowany serwis. To bardzo bogate źródło informacji nie tylko o trylogii Tolkiena lecz również (a może przede wszystkim) o jej ekranizacji. Bardzo ciekawa jest galeria zawierająca nie tylko fotosy z filmów lecz również szkice koncepcyjne i zdjęcia rekwizytów używanych w filmie. Nie zabrakło również forum, czata a nawet sklepiku z gadżetami związanymi z twórczością Tolkiena.

http://www.wladca-pierscieni.pl

LORD OF THE RINGS TRILOGY

Oficjalny, angielskojęzyczny serwis poświęcony ekranizacji trylogii „Władca Pierścieni". To najpełniejsze źródło informacji o pracach nad ekranizacją dzieła Tolkiena. Oprócz całego morza ciekawych informacji zachwyca szatą graficzną i ekskluzywnymi materiałami. Na uwagę zasługuje część o efektach specjalnych, gdzie możesz poznać tajniki komputerowej animacji stosowanej w filmie na podstawie scen z prologu i bitwy pod Helmowym Jarem.

Adres: http://www.lordoftherings.net

ELROND

„Elrond – ostatni przyjazny dom" to bardzo ciekawa amatorska strona traktująca o twórczości J.R.R. Tolkiena. Znajdziesz tam informacje o Tolkienie, jego książkach a także najnowszej ekranizacji w reżyserii Petera Jacksona. Ciekawie prezentują się także galerie, gdzie obok okładek wydań książek Tolkiena znajdziesz dokładne mapy Śródziemia. Warto również zajrzeć do kącika fana, gdzie znajdziesz zbiór FanArtów oraz FanFiction czyli pisane przez fanów opowiadania.

http://www.tolkien.lo.pl

LOGITECH CORDLESS DESKTOP COMFORT

Łamana klawiatura

Arkadiusz Matczyński

Nie tak dawno przedstawialiśmy zestawy klawiatur i myszek **Logitecha**. Do testów otrzymaliśmy jeszcze jedną z serii ***Cordless***. Podobnie jak pozostałe zestawy, tak i ten składa się z bezprzewodowej klawiatury oraz bezprzewodowej myszki. **Cordless Desktop Comfort** to mocno „pokręcona" klawiatura, która ma swoich zwolenników oraz przeciwników. Jest bowiem „łamana", tak by zdecydowanie usprawnić szybkość pisania. Osobiście jestem przeciwnikiem tego typu klawiatur, jednak znam osoby, które przyzwyczaiły się do tej specyficznej „ergonomii" i za nic nie przesiadłyby się już na „zwyczajne" klawisze. Klawiatura jest w kolorze czarnym. Posiada 12 przycisków – klawiszy multimedialnych, a także przyciski, którym można przypisać obsługę różnych ulubionych programów. Oczywiście, przyciski można w dowolny sposób zdefiniować, korzystając z programu **Logitecha** – i Touch.

W zestawie z klawiaturą znajduje się także bezprzewodowa myszka – **Logitech Cordless MouseMan Optical**. Jak sama nazwa wskazuje, jest ona nie tylko bezprzewodowa, lecz także optyczna. Charakteryzuje się doskonałą precyzją dzięki wyposażeniu jej w sensor optyczny o rozdzielczości 800 dpi. Kolorystyka dostosowana została do klawiatury – dominujący kolor to czerń z ładnymi srebrnymi wykończeniami. Myszka posiada rolkę oraz dodatkowy przycisk pod kciukiem.

Logitech Cordless Desktop Comfort to jak twierdzi sam **Logitech** – „zestaw klawiatury oraz myszki dla ekstremalnych fanatyków ergonomii oraz wygody pracy". Wykonana jest jak zawsze na bardzo wysokim poziomie, klawisze „chodzą" bardzo miękko, a zasięg nadajnika jest doskonały. Baterie, podobnie jak w pozostałych zestawach serii wytrzymują do 6 miesięcy. Gwarancja jest aż na 5 lat – dobrze to świadczy o jakości produktu. ❐

DESKTOP WIRELESS DESKTOP

Solidny i tani zestaw

Arkadiusz Matczyński

Drugim zestawem jaki otrzymaliśmy od **Logitecha**, jest znacznie tańszy zestaw **Wireless Desktop** firmy **Labtec**. W przeciwieństwie do ***Logitech Cordless Desktop Comfort***, jest to „normalna" klawiatura. Nie jest ona jednak tak do końca normalna, gdyż podobnie do wyżej wymienionej, jest to bezprzewodowy zestaw klawiatury i myszki. Kolorystka obu urządzeń jest czarno-srebrna, czyli ostatnio bardzo modna. Klasyczna klawiatura, o zaokrąglonych kształtach posiada 7 multimedialnych klawiszy w tym kilka klawiszy do obsługi programów (poczta, www). Myszka jest kulkowa, posiada dwa przyciski i rolkę. Klawiatura z myszką komunikują się z jednym wspólnym odbiornikiem drogą radiową. Zalecana odległość do prawidłowej pracy między klawiaturą i odbiornikiem wynosi do 1 metra. Zestaw jest podłączany do zwykłych portów PS/2, a nie jak to ma miejsce przy produktach z logiem **Logitecha** – portów USB.

Labtec Wireless Desktop to doskonały zestaw dla mniej wymagających. Jeśli nie stać Cię na drogie zestawy **Logitecha**, to z pewnością bezprzewodowa klawiatura ze zwykłą, kulkową myszką, o ładnej kolorystyce przypadnie Ci do gustu. Osobiście polecam. ❐

LOGITECH CORDLESS DESKTOP COMFORT LABTEC WIRELESS DESKTOP	
producent	***Logitech www.logitech.comEdgard***
polski dystrybutor	***Logitech Polska***
adres	***ul. Goszczyńskiego 9/1 02-610 Warszawa www.logitech-sklep.com.pl***
cena	***Logitech Cordless Desktop Comfort – 515 zł Labtec Wireless Desktop – 198 zł***

LOGITECH MOUSE

Czyli MX-owe szaleństwo

Arkadiusz Matczyński

Logitech cały czas zaskakuje nowymi pomysłami. Firma cieszy się znakomitą reputacją na rynku komputerowym i cały czas rozwija swoje produkty. Tym razem chciałbym przedstawić najnowszą serię myszek – **MX**. W jej skład wchodzą modele **300**, **500** i **700**. Wszystkie charakteryzują się tym, iż nie posiadają kulki (są to myszki optyczne) a ostatnia z nich dodatkowo jest bezprzewodowa. Także kolorystykę mają zbliżoną – srebrną z czarnymi wykończeniami. Postaram się pokrótce przybliżyć ich cechy.

Logitech MX 300

To najsłabsza technologicznie z prezentowanych. Najsłabsza nie oznacza, iż jest zła. Wręcz przeciwnie. Korzystać z niej mogą zarówno prawo, jak i leworęczni użytkownicy. Jej kształt zapewnia wysoką ergonomię, a kolorystyka srebrno-szara spodoba się każdemu. Oprócz dwóch przycisków i rolki, myszka wyposażona jest dodatkowo w czwarty przycisk – Quick Switch. Przycisk ten pozwala na szybkie przełączanie się pomiędzy otwartymi dokumentami lub uruchomionymi aplikacjami.

Logitech MX 500

To bardziej zaawansowana technologicznie myszka, ze zdecydowanie inną konstrukcją niż **MX 300**, jeszcze bardziej ergonomiczną i przyjazną użytkownikowi. Oprócz dodatkowego przycisku Quick Switch dostępne są jeszcze dwa klawisze Cruise Control. Dzięki nim można przewijać linię po linii dokumenty, strony internetowe, itp. Ma to być rozwiązanie odciążające palec wskazujący poruszający rolką. Kolejnymi dodatkowymi przyciskami są dwa umieszczone w taki sposób, by swobodnie można było je obsługiwać kciukiem. Ich zadaniem jest obsługa przechodzenia do następnej i poprzedniej strony w przeglądarce internetowej.

Logitech MX 700

Jest to najbardziej zaawansowana mysz z serii **MX**. Wyposażona jest w optyczny sensor MX oraz bezprzewodową technologię transmisji danych Fast RF. Zastosowanie technologii Fast RF zaowocowało porównywalnym transferem danych do myszy wyposażonych w kabel i podłączanych do portu USB. Oznacza to przesył 25 sygnałów zawierających informacje o położeniu kursora na sekundę. Mysz jest niemalże identyczna z **MX 500**. Posiada siedem programowanych przycisków oraz jedną rolkę. Dwa przyciski umieszczone są bezpośrednio pod kciukiem, pozostałe zaś przy końcach rolki. Wszystkie są w pełni programowalne za pomocą dołączonej aplikacji Mousewar. Rewelacyjnie rozwiązano system zasilania. Mysz wyposażona jest w dwa akumulatory niklowo-wodorkowe (rozmiar AA), które można ładować dzięki specjalnej podstawce, pełniącej funkcje zarówno ładowarki, jak i odbiornika radiowego. W myszy umieszczono diodę, która sygnalizuje wyczerpanie się baterii, dodatkowo dostarczane oprogramowanie podaje stopień naładowania akumulatorów.

W zasadzie w żadnym z modeli nie można znaleźć uchybień. Dlatego też jeśli już zdecydujesz się na zakup świetnej myszki, to pozostaje Ci tylko podjęcie decyzji, ile możesz wydać. Ceny, jak to u **Logitecha**, nie należą do niskich. W końcu za jakość się płaci. ❐

LOGITECH MOUSE	
producent	***Logitech www.logitech.com***
polski dystrybutor	***Logitech Polska***
adres	***ul. Goszczyńskiego 9/1 02-610 Warszawa www.logitech-sklep.com.pl***
cena	***MX 300: 195 zł MX 500: 235 zł MX 700: 355 zł***

DŻOJSTIKI FIRMY TRACER

Klasyczny, czy bezprzewodowy?

Arkadiusz Matczyński

W numerze 12/02 opisywaliśmy kierownice marki **Tracer**. Tym razem do testów otrzymaliśmy dwa bardzo ciekawe dżojstiki: jeden przewodowy, drugi bezprzewodowy oparty na połączeniu radiowym.

TRJ-SF StarFire 3D vibration

Joystick **StarFire 3D** jest urządzeniem przeznaczonym do zastosowania w symulatorach lotniczych i grach zręcznościowych. Posiada funkcję skrętu drążka w osi pionowej (3D) zapewniającej kontrolę steru poziomego. Wyposażony jest w precyzyjną przepustnicę i układ Vibration Feedback, powodując że każdy manewr wykonany przez gracza oraz wszelkie efekty trafień i kolizji występujące w grach są przenoszone na drgania dżojstika. Dzięki temu odnosi się wrażenie fizycznego udziału w akcji gry. Manipulator wykonany jest z szarego tworzywa ze srebrnymi wykończeniami. Posiada ergonomiczny kształt drążka, 8-kierunkowy przycisk kontroli widoku (tak zwany „Hat Switch"), oraz 5 programowalnych przycisków. Podłączany jest do portu USB.

TRJ-FS FreeSpace 3D wireless

Bezprzewodowy dżojstik **Tracer FreeSpace** podobnie, jak ***StarFire 3D*** jest urządzeniem przeznaczonym do zastosowania w symulatorach lotniczych i grach zręcznościowych. Dzięki funkcji skrętu drążka w osi pionowej (3D) zapewniającej kontrolę steru poziomego, 8 przyciskom oraz wyposażeniu dżojstika w precyzyjną przepustnicę, zapewniony został doskonały realizm symulacji. Brak przewodu łączącego z komputerem pozwala na pełną, nieskrępowaną swobodę gracza, pozwalając na dowolne usytuowanie dżojstika względem komputera. Zastosowanie dwukanałowego łącza radiowego pozwala na jednoczesne korzystanie z dwóch dżojstików. FreeSpace wykonany jest z tego samego tworzywa co przewodowy kuzyn. Zachowano identyczną kolorystykę a różnicę widać wyłącznie w ilości i rozmieszczeniu przycisków. Dżojstik posiada 8 przycisków, 8-kierunkowy przycisk kontroli widoku („Hat Switch"). **FreeSpace** zasilany jest dwiema bateriami AA. Podłączenie odbywa się poprzez podłączenie odbiornika przez port USB. Zasięg urządzenia jest bardzo dobry. W odległości 4-5 metrów nie ma żadnych problemów z komunikacją z odbiornikiem.

DŻOJSTIKI FIRMY TRACER	
producent	***Tracer www.tracer.com.pl***
polski dystrybutor	***Megabajt Sp. z o.o.***
adres	***ul. Rydygiera 8/6a 01-793 Warszawa www.megabajt.com.pl***
cena	***Tracer StarFire: 89 złotych Tracer FreeSpace: 125 złotych***

Obydwa dżojstiki z pewnością zadowolą każdego gracza. Pamiętaj, że musisz posiadać port USB w swoim komputerze. Ogólnie lepszym pomysłem wydaje się przeznaczenie 36 złotych więcej na bezprzewodowego **FreeSpace**, ale to oczywiście kwestia personalnych upodobań. ❐

MUZYKA Z GŁOŚNIKÓW

Nowości firmy Labtec

Arkadiusz Matczyński

Nazwa **Logitech** zapewne nikomu nie jest obca. Jednakże pewnie niewielu z Was wie, że do **Logitecha** należy marka **Labtec**, która posiada aż 26% rynku głośników komputerowych w Stanach Zjednoczonych, wyprzedzając nawet firmę **Creative**. Głośnikami zajmuje się od 1981 roku i ma już dość ugruntowaną pozycję na rynku. W Polsce może nie jest zbyt popularna, ale właśnie dzięki firmie **Logitech Polska** mieliśmy okazję przyjrzeć im się z bliska. Do testów otrzymaliśmy wszystkie 3 modele z serii **Spin**: **45**, **55**, **65**.

Spin-45

Najprostsze z prezentowanych głośników. Składają się z dwóch głośników z zewnętrznym zasilaczem. Jako jedyne z serii wykonane są w kolorze jasnym. Ich moc to 125 WATT. Parametry pasma przenoszenia wynoszą 80Hz – 20 kHz. Ich wymiary to 60 x 280 x 170 mm. Stylistyka jest dość ciekawa. Pokrętła choć cienkie są długie i wygodne. Na prawym głośniku jest włącznik, pokrętło głośności, gniazdo słuchawkowe oraz dioda sygnalizacyjna zasilania. Długość kabli jest wystarczająca do odpowiedniego rozstawienia głośników. Produkt posiada polską instrukcję i dwudziesto cztero miesięczną gwarancję. Ich cena wynosi 60 zł.

Spin-55

Nieco większe głośniki z serii. Także posiadają zewnętrzny zasilacz. Ich moc wynosi 250 WATT. Parametry pasma przenoszenia wynoszą 80Hz – 20 kHz. Od wcześniej omawianych różnią się kolorystyką, w całości wykonane są w czarnym kolorze. Ich wymiary wynoszą 60 x 360 x 170 mm. Pokrętła także są cienkie i wraz z diodą sygnalizacyjną zasilania znajdują się na prawym głośniku. Jest tam włącznik, pokrętło głośności oraz gniazdo słuchawkowe. Długość kabli, podobnie jak przy głośnikach ***Spin-45*** jest wystarczająca do odpowiedniego rozstawienia głośników. Produkt posiada polską instrukcję i 24. miesięczną gwarancję. Cena tych głośników to 95 zł.

Najlepsze głośniki wśród testowanych. Jako jedyne posiadają wbudowany zasilacz i dodatkowe funkcje. Oprócz wszystkich funkcji jakie mają wcześniej opisane głośniki **Spin-65** posiadają regulację sopranów, regulację basów oraz gniazdo mikrofonu. Moc głośników wynosi 400 WATT. Parametry przenoszenia wynoszą 70Hz – 20Hz. Głośniki są największe ze wszystkich trzech, ładne i również w czarnym kolorze. Wymiary głośników to 90 x 380 x 230 mm. Kable tej samej długości, co przy omawianych wcześniej. Produkt posiada polską instrukcję i 24. miesięczną gwarancję. Cena tego zestawu to 145 zł. ❐

GŁOŚNIKI SERII SPIN

producent	***Labtec www.labtec.com***
polski dystrybutor	***Logitech Polska***
adres	***ul. Goszczyńskiego 9/1 02-610 Warszawa www.logitech-sklep.com.pl***

KARTA TV AVACS SMART TV+FM STEREO NICAM

Zamień swój PC w telewizor i radio

Arkadiusz Matczyński

Od firmy **Megabajt** otrzymaliśmy 3 karty telewizyjne firmy **Avacs**. Wszystkie wyglądają identycznie, a różnice między nimi wynikają z posiadania lub braku pewnych funkcji. Najlepiej wyposażona karta **Avacs Smart TV+FM+ Nicam** posiada tuner telewizyjny, radiowy oraz funkcję NICAM. Nieco tańsza **Avacs Smart TV+FM** pozbawiona jest funkcji NICAM, natomiast najprostsza wersja **Avacs Smart TV** składa się wyłącznie z tunera telewizyjnego.

Karty telewizyjne **Avacs Smart** są nowoczesnymi urządzeniami. Charakteryzującymi się dużymi możliwościami i dobrymi parametrami technicznymi. Warto zaznaczyć, iż wszystkie karty zadowalają się słabym sprzętem i już na procesorze Pentium 133 MHz pracują sprawnie. Ważna jest jednak informacja, że korzystają z chipsetu Philipsa, a nie z popularnych układów Conexant BT8xx. To trochę ogranicza karty przy korzystaniu z innego niż firmowe oprogramowania. Karty współpracują z oprogramowaniem do obróbki plików graficznych, takim jak Adobe Premiere czy Ulead Media Studio. Umożliwiają równoczesny podgląd 16 kanałów telewizyjnych. Posiadają także funkcję skanowania, która umożliwia wyświetlenie do 100 okienek wielkości 160 x 120 z tego samego źródła. Stereofoniczny tuner radiowy pozwala na zaprogramowanie wybranych stacji radiowych oraz zgrywanie audycji radiowych w formacie WAV.

Karty telewizyjne **Avacs Smart TV** wyposażono w wejścia typu Composite Video i S-VHS. Umożliwia to podłączenie zewnętrznych źródeł obrazu, jak magnetowid czy kamera internetowa, pozwalając między innymi na prowadzenie wideokonferencji. Karty posiadają pilota umożliwiającego sterowanie wszystkimi funkcjami tunera, a dodatkowo bardzo przydatną funkcję – wyłączenie komputera.

W zestawie znajdują się: karta telewizyjna, przewód audio (do połączenia z kartą muzyczną), antena radiowa (dla wersji z tunerem FM), pilot zdalnego sterowania, płyta CD ze sterownikami i oprogramowaniem użytkowym w języku polskim, instrukcja obsługi w języku polskim. ❐

KARTA TV AVACS SMART TV

producent	***Avacs http://www.avacs.com.pl***
polski dystrybutor	***Megabajt Sp. z o.o.***
adres	***ul. Rydygiera 8/6a 01-793 Warszawa http://www.megabajt.com.pl***
cena	***Avacs Smart TV: 169 zł Avacs Smart TV+FM: 195 zł Avacs Smart TV+FM+NICAM: 215 zł***

Z PRĘDKOŚCIĄ ŚWIATŁA

Podkręcanie procesorów

Paweł Pilarczyk, redaktor naczelny serwisu www.pclab.pl.

Na pewno każdy z Was chciałby mieć jak najszybszy komputer, na którym każda gra – bez wyjątku – działałaby bez „zająknięcia". Niestety mało kogo stać na wydanie dziesięciu tysięcy złotych na maszynę z procesorem Pentium 4 3,06 GHz i kartą graficzną RADEON 9700 PRO (lub GeForce FX). Można jednak podnieść wydajność komputera nie dokładając do niego ani grosza. Wystarczy tylko nieco podkręcić jego procesor.

Kilka słów przestrogi

Zanim opiszemy, jak podkręcać, musimy Was przestrzec przed grożącymi Wam niebezpieczeństwami. Podkręcanie (czyli ten słynny overclocking) polega na wymuszeniu na urządzeniach (procesorach, kartach graficznych, pamięciach) pracy bardziej wytężonej, niż do której zostały one przeznaczone przez swego producenta. W efekcie tego wzrasta ich temperatura, a jeśli będziecie nieostrożni, komponenty te mogą się po prostu... spalić. Oczywiście widać po nich wtedy tzw. „uszkodzenie mechaniczne" (np. zbrązowienie spodu procesora) i żadna firma nie uzna Wam reklamacji. Przede wszystkim musicie mieć tego pełną świadomość, że podkręcacie tylko i wyłącznie na własne ryzyko, a straty za powstałe szkody (spalony procesor czy karta graficzna) pokrywać będziecie musieli z własnej kieszeni. Jeszcze raz podkreślam, że do podkręcania należy podchodzić jak do wściekłego noworodka – z niebywałą ostrożnością. Jeśli ją zachowacie, nic procesorowi (czy karcie graficznej) się nie stanie.

Na czym polega overclocking

Aby zwiększyć wydajność procesora, trzeba go zmusić do wykonywania większej ilości operacji w ciągu tej samej jednostki czasu. Procesory wykonują określoną ilość takich operacji w każdym cyklu zegara taktującego. Ilości tych operacji nie zmienimy, bo musielibyśmy ingerować w architekturę układu. Możemy natomiast zwiększyć częstotliwość „tykania" zegara taktującego. I na tym właśnie polega podkręcanie.

Procesor Duron 1 GHz spalony w wyniku podkręcania – widoczna jest przypalona nalepka na jego spodzie.

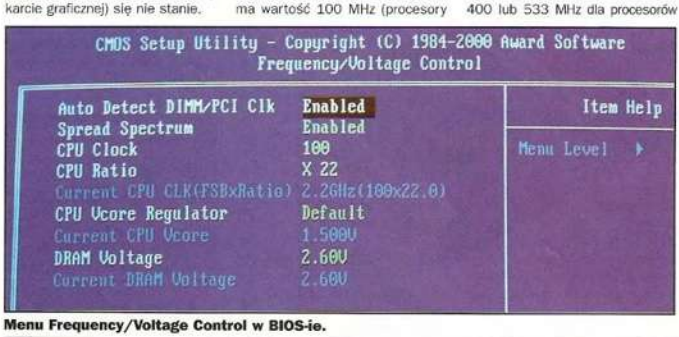
Każdy procesor komunikuje się z mostkiem północnym (patrz nasz artykuł w ŚGK 2/2003) poprzez tzw. główną magistralę systemową (FSB – Front Side Bus). W przypadku procesorów AMD, FSB ma wartość 100 MHz (procesory Duron), 133 MHz (procesory Athlon, Athlon XP) lub 166 MHz (procesory Athlon XP). W przypadku procesorów Intela, jest to 100 (Celeron, Pentium 4) lub 133 MHz (Pentium 4).

W procesorach stosuje się pewne techniki zwielakratniania przepustowości magistrali FSB, jak Double Data Rate (DDR) w przypadku AMD oraz Quad Pumped Bus (QPB) w przypadku Pentium 4. W efekcie tego przepustowość magistrali jest dwukrotnie wyższa w procesorach AMD i czterokrotnie wyższa w procesorach Intela. Dlatego też najczęściej podaje się FSB na poziomie 200, 266 lub 333 MHz dla procesorów Duron/Athlon oraz FSB 400 lub 533 MHz dla procesorów Celeron/Pentium 4. Musicie jednak zapamiętać, że np. Athlon XP, który w cennikach sklepów komputerowych figuruje z szyną FSB 266 MHz, w rzeczywistości pracuje na szynie 133 MHz. I z taką wartością będziecie mieli do czynienia w BIOS-ie płyty głównej przy podkręcaniu procesora.

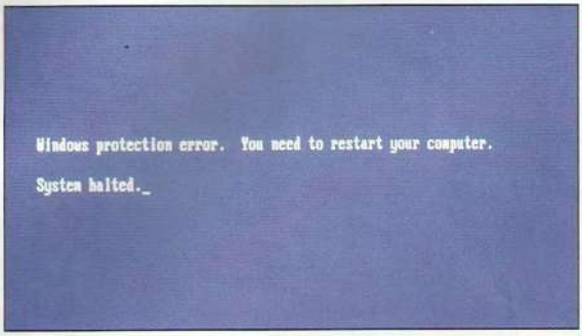
Taktowanie procesora jest równe pewnej wielokrotności szyny FSB (wartości rzeczywistej, a nie efektywnej!). Wielokrotność tę nazywa się mnożnikiem. Przykładowo, procesor Pentium 4 o zegarze 2 GHz, pracujący na szynie FSB 100 MHz (efektywna szyna QPB: 400 MHz), ma mnożnik 20. 20 x 100 MHz = 2 GHz. Albo procesor Athlon XP 1700+, którego zegar to 1,47 GHz. Pracuje na szynie 133 MHz (efektywnie – 266 MHz), a jego mnożnik wynosi 11. 11 x 133 MHz = 1466 MHz (1,47 GHz). Proste, nieprawdaż? :-)

Aby podkręcić procesor, wystarczy zmienić wartość mnożnika (np. z 11 na 12) lub podnieść taktowanie szyny FSB (np. ze 100 na 110 MHz). Gdybyśmy we wspomnianym Athlonie XP 1700+ podnieśli mnożnik z 11 do 12, uzyskalibyśmy taktowanie x 133 MHz = 1,6 GHz (zamiast domyślnych 1,47 GHz).

Niestety, w większości procesorów mnożnika nie da się zmieniać – fachowo mówi się, że „mnożnik jest zablokowany". Zablokowane mnożniki mają wszystkie procesory Pentium 4 (z wyjątkiem egzemplarzy inżynieryjnych – ale tych nie da się kupić) i prawie wszystkie procesory Athlon. W przypadku tych ostatnich można w dość nietrudny sposób odblokować mnożnik, poprzez zamalowanie tzw. mostków na procesorze (w przypadku starych Athlonów z jądrem Thunderbird) lub łączenie tychże pastą przewodzącą (w przypadku Athlonów XP). Opis, jak to robić, zająłby mi cały artykuł, więc nie będę już dalej ciągnął tematu. Zainteresowanych odsyłam do internetu – wpiszcie w wyszukiwarce (np. www.google.com) hasło „unlocking athlon xp processor" lub „athlon zdejmowanie mnożnika".



Menu Frequency/Voltage Control w BIOS-ie.



Niebieski ekran śmierci – efekt nadmiernego podkręcania.

Procesor Pentium 4 1,6 GHz (Northwood) podkręcony do 2,4 GHz przez podniesienie FSB ze 100 do 150 MHz – o 50%! Wskazanie pracy procesora można badać programem WCPUID.

Skupię się jednak na tym, jak podkręcać procesor przez zmianę taktowania FSB na wyższe. Jeśli podniesiemy FSB z 100 do 110 MHz, uzyskamy 10-procentowy wzrost wydajności procesora. Weźmy za przykład wspomniany wcześniej Pentium 4 2 GHz. Przy FSB 100 MHz jego zegar to 20 x 100 MHz = 2 GHz. Przy FSB 110 MHz będzie wynosił 20 x 110 MHz = 2,2 GHz, a więc 10% więcej. Jak widzicie, nic skomplikowanego.

I w końcu przechodzimy do najważniejszego: co zrobić, żeby podnieść FSB. W przypadku starych płyt głównych należało w tym celu przestawiać specjalne zworki (jumpery) znajdujące się na samej płycie. Na szczęście dziś prawie wszystkie płyty umożliwiają zmianę FSB z poziomu BIOS-u. Należy zatem postępować w następujący sposób: wchodzimy do BIOS-u (trzeba wcisnąć klawisz „DEL" po włączeniu komputera – na ekranie POST, gdy pokazywany jest typ procesora, ilość pamięci czy zainstalowane dyski twarde). Gdy już jesteśmy w BIOS-ie, szukamy opcji „Frequency & Voltage Control", „Overclocking" lub podobnej – zależnie od producenta BIOS-u nazwa ta może się zmieniać. I tam już znajdziemy opcję „Front Side Bus" lub „FSB", ale może się ona też nazywać „CPU Host Frequency" lub „CPU Clock". Domyślnie będzie przy niej napisane „100 MHz", „133 MHz", „Auto" lub „Default". Należy opcję tę zmienić – np. ze 100 na 105 MHz. Wychodzimy z BIOS-u opcją „Save & Exit Setup" (lub „Save Changes") i... już nasz procesor pracuje z zegarem o 5% wyższym. Na razie zapowiada się banalnie, ale zaraz się będzie sytuacja komplikować.

Aby nie uszkodzić procesora, zalecamy Wam podnoszenie FSB każdorazowo zaledwie o 5 MHz. Po każdej zmianie powinniście przynajmniej pół godziny potestować stabilność komputera. Zgadza się, podkręcanie to proces bardzo żmudny, ale jeśli jesteśmy posiadaczami dobrze podatnego na podkręcanie procesora, po jednym dniu zabawy będziemy mieli komputer o kilkadziesiąt procent szybszy.

Objawy „przekręcenia"

Stabilność komputera zalecamy testować programem 3DMark 2001. Jest on bardzo wrażliwy na podkręcanie procesora i już minimalne zachwianie stabilności powoduje, że program podczas pracy wychodzi nagle do pulpitu Windows. Jest to pierwsza oznaka, że procesor jest podkręcony za bardzo. Kolejnym objawem jest zawieszenie się programu po kilku minutach jego działania (trzeba będzie resetować komputer). Kolejnym – zawieszenie się programu natychmiast. Następnym objawem jest to, że Windows się w ogóle nie uruchomi. Zawiesi się podczas ładowania lub wyrzuci tzw. „niebieski ekran śmierci" (BSOD – Blue Screen of Death). A gdy naprawdę przesadzicie z podkręcaniem... procesor może zakończyć żywot. Dlatego podnoście FSB tylko o 5 MHz, a gdy 3DMark zacznie wychodzić do pulpitu Windows, wróćcie szybko do BIOS-u i zacznijcie zmniejszać FSB w poszukiwaniu stabilnej wartości.

Zmiana napięcia procesora

Na pierwszą niestabilność procesora powinniście natrafić dość szybko, już po podniesieniu FSB o 10-20%. Można jednak temu zaradzić. Należy podnieść napięcie zasilające procesor, tzw. „Voltage of the processor core" lub – w skrócie – „Vcore".

Zmianę Vcore udostępnia większość markowych płyt, a opcji tej nie znajdziecie tylko w najtańszych modelach (np. niektórych płytach ECS). Opcja Vcore znajdować się będzie w tym samym miejscu w BIOS-ie, gdzie możliwość zmiany FSB. Nazywać się będzie po prostu „Vcore", „CPU Voltage" lub jakoś podobnie.

Pamiętajcie jednak, że podniesienie napięcia spowoduje podniesienie temperatury procesora! Po przekroczeniu 90-100 stopni, procesor się zawiesza, a w skrajnym wypadku... „fajczy".

Podobnie, jak z FSB, także Vcore należy podnosić z niezwykłą ostrożnością i najlepiej w jak najmniejszych kroczkach. Przykładowy scenariusz: zaczynamy podkręcanie od podnoszenia FSB. Podnosimy o 5 MHz, pół godziny testów, wszystko działa poprawnie. Wracamy do BIOS-u, znów podnosimy FSB o 5 MHz, znów pół godziny w 3DMarku (czy grach), jeśli wszystko działa dobrze, możemy ponownie podnieść FSB. Uruchamiamy Windows, potem 3DMarka i... nagle program wychodzi do pulpitu. W tym momencie wracamy do BIOS-u i zmieniamy wartość Vcore – z domyślnej dla naszego procesora (np. 1,5 V) na kilka procent wyższą (1,525 V). Kontrolujemy cały czas temperaturę procesora – nie powinna przekraczać 50-60 stopni Celsjusza. Wskaźnik temperatury znajduje się w BIOS-ie (opcja PC Health Status), ale możemy też zainstalować tzw. „Hardware Monitor" (program działający w Windows, wskazujący temperaturę procesora).

Po podniesieniu Vcore np. do 1,525 V 3DMark działa wyraźnie dłużej, jednak już prawie pod koniec testu znów wychodzi do pulpitu Windows. Wracamy do BIOS-u i podnosimy Vcore do 1,550 V. Jeśli 3DMark będzie już działał poprawnie, a procesor pozostanie relatywnie chłodny (najlepiej poniżej 50 st.), wracamy do BIOS-u, pozostawiamy podniesione Vcore bez zmian, ale tym razem zwiększamy wartość FSB o kolejne 5 MHz. I tak postępujemy dotąd, aż odnajdziemy ostateczną wartość, stabilną dla naszego procesora. Pamiętajcie, żeby cały czas kontrolować jego temperaturę – dopóki jest niska, FSB i Vcore możecie podnosić – małymi kroczkami – do oporu (aż osiągniecie najwyższą wartość, jaką udostępnia BIOS).

Procesor to nie wszystko

Niestety zmiana FSB nie jest do końca czystą metodą podkręcania. Podnoszenie FSB powoduje, że wszystkie komponenty na płycie głównej zaczynają być taktowane wyższym zegarem: pamięci, port AGP, gniazda PCI. Przyczyną niestabilności niekoniecznie będzie zatem sam procesor – może być nią karta graficzna (która nie wytrzyma zbyt wysokiego taktowania AGP) lub np. pamięci (przeznaczone do pracy z zegarem efektywnym np. 266 MHz, mogą nie wytrzymać taktowania 293 MHz (wynikającego z podniesienia FSB o 10%). Lepsze płyty główne dla „overclockerów" umożliwiają obniżenie taktowania pamięci czy PCI (poprzez zmianę tzw. dzielników PCI), ale to już zabawa dla bardziej zaawansowanych. ❐

ALE HECA

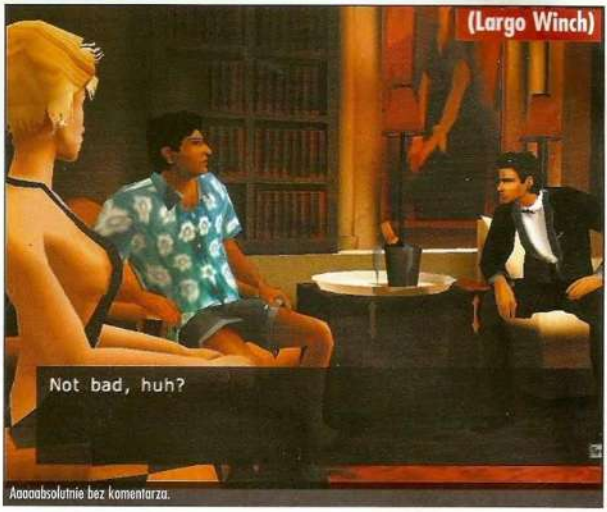
W tym numerze ŚGK publikujemy ilustracje, które nadesłali: **Damian Biały, Robert Jedynak, Mariusz Kleszczewski, Mateusz Toma, Michał Natkowski i Michał Barszczak.** Wszyscy oni otrzymują od nas po grze komputerowej. Gratulujemy, nagrody wyślemy pocztą.

Jeśli chcesz wziąć udział w naszej zabawie, przypominamy, że swoje żarty, zawsze z podanym tytułem gry, propozycją podpisu i adresem zwrotnym, można wysyłać zwykłą pocztą na dyskietkach na adres redakcji ŚGK (patrz: stopka ze strony 114) lub pocztą elektroniczną na konto:

rednacz@sgk.com.pl

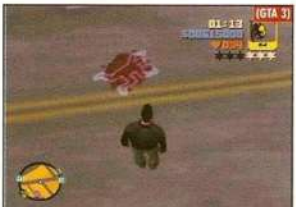
Miłej zabawy.

Już drugą godzinę szukam tego przeklętego salonu samochodowego. Gdzie on u licha może być.



Aaaaabsolutnie bez komentarza.

Stać! Tu detektyw Rick Deckard. Wszyscy replikanci mają natychmiast wyjść z podniesionymi rękami!



Uwielbiam ten nowy trend w graffiti.

No było napisane na drzwiach, uwaga stopień. Czytać nie umieję, czy jak.

Komórka mi tam wpadła – nówka ze setką melodyjek i kolorowym wyświetlaczem. Muszę ją wygrzebać...

O tak kochanie, jeszcze..., jeszcze...

Zawody w leżeniu synchronicznym.

Stołówka w redakcji ŚGK???

Hej Stefan, o której miał przyjechać pociąg z chińską porcelaną?

Zoboczysz, kiedyś też będę taki duży i szybki jak ty.

GRAO STORY

MARCIN PRZYBYŁEK

„Te głosy, te głosy w mojej głowie", Graa–tsy Łinkomande rozmasowywał skronie. „Mission completed, you won, congratulations". Podszedł do okna. Uchylił skrzydło. Noc. W oddali szumiał sosnowy las. Oświetlało go sine światło księżyca. „Acknowledged, status, data, finally". Starzec wciągnął mroźne powietrze. „Chyba tracę zmysły". Spojrzał w dół. Architektura klasztoru i okalających ogrodów działała kojąco. „May I take your orders?" „Mam rozdwojenie jaźni". Uśmiechnął się gorzko. „Jak co noc" Odwrócił się w stronę wnętrza. Na biurku stał milczący komputer. „Kiedy go wyłączam, część mojego ja, która zwykle w nim rezyduje, musi go opuścić, zupełnie jak dusza martwe ciało". Zamknął okno i wszedł w cień. „Wtedy nawiedza moją głowę jak jakiś potępiony duch". Położył się i poprawił poduszkę. „A że nie może się odnaleźć pośród racjonalnych myśli i pojęć, szaleje i nie pozwala zasnąć". Obrócił się na bok. „Nigdy nie przypuszczałem, że psychika może być pacjentem, lekarzem i szpitalem dla obłąkanych jednocześnie..."

– Dokąd to się wybierasz, kochany mój i niezwykle inteligentny przyjacielu? – spytał Mish–kha Cang Dżoj–sti Balda.

Ten zatrzymał się, zamrugał i nic nie powiedział.

– Czemu milczysz, drogi Graodanie? Czy cień jakowyś przysłonił twe klarowne myśli?

Dżoj–sti odzyskał rezon.

– Moje myśli przysłonił twój dziwny język.

Mish–kha udał przestrach.

– Mój język jest dziwny? Przebóg! Rozdwojony? Szczerniały? Łuską pokryty?

Graodan Bald uśmiechnął się.

– Dobrze wiesz, o co chodzi. Ja za to nie wiem.

– Zagadka! Ach! Uwielbiam zagadki. Ja wiem coś, o czym ty nie wiesz. W takim razie skąd to wiesz? Podsłuchiwałeś?

Dżoj–sti udał zmęczenie.

– Powiesz mi, dlaczego tak dziwnie się zachowujesz?

Mish–kha przestał błaznować.

– Dlaczego dziwnie?

– Pląsasz, robisz miny i gadasz jak z Szekspira.

– Rzeczywiście. Bardzo dziwne. Zwłaszcza w klasztorze, w którym gromada ludzi siedzi całymi dniami przed ekranami. – Mish–kha zrobił dramatyczną pauzę.

– Ale to jeszcze nic, bo dookoła naszej doliny... – wskazał palcem okno – ...w tabunach kurzu galopuje cała ludzkość z prawnikami, marketingowcami, politykami i show–biznesmenami na czele.

Dżoj–sti poczuł, jak po plecach przebiega dreszcz. Gdzieś zza lasów dobiegł ich dziki skowyt. Nie mieli pewności: zwierzęcy czy ludzki?

– Jakże dziwna i zróżnicowana jest gierczana brać – Graa–tsy Łinkomande wychylił się przez balustradę balkonu. Był w poetyckim nastroju.

– Jakże – potwierdził Kompucjusz Diuknuk. Siedział w gabinecie i czytał gazetę.

– Jeden powie: weź się za symulatory! Rzuć inne gry! Dopiero wtedy poczujesz, czym jest wirtualna zabawa! Samoloty! Prawdziwa fizyka! Kunszt pilotażu! To dopiero daje satysfakcję! Nie jakieś efpepowe śmichy chichy!

– Drugi powie – podjął Kompucjusz – pal diabli symulatory! Erpegi! Tu masz ogrom przeżyć: rozległe światy, przygody, tajemnice, epopeje! Czyż można jakiekolwiek przeżycia porównać z epickością rolplejowych zmagań?

– Trzeci odeprze – ciągnął Łinkomande – co wy opowiadacie? Efpepy! Akcja, adrenalina! Czy wy wiecie w ogóle czym jest adrenalina? Tempo, refleks, uniki! „Nie trać nadziei, walcz! Gdzie ta apteczka, amunicja się kończy! Wytrzymać, wytrzymać, nie rozpraszać się, na pewno się uda, nie poddawaj się żołnierzu! Nie podda..."

– A czwarty rzeknie – przerwał Diuknuk wyszedłszy z gabinetu – nie wiecie, że gry rozkwitły dzięki przygodówkom? Gdzie znajdziecie lepszy klimat, dźwięk, opowieść, łamigłówki, jak nie w grach adventure? Ruszcie głową, leniuchy!

– Piąty na to – kontynuował Graa–tsy – nie rozumiem was! I naprawdy nie wiem, co może dać większą satysfakcję od budowania państwa, rozszerzania wpływów, toczenia batalii, wygrywania w strategicznych i taktycznych starciach. Słyszeliście o zabawach RTS i TBS?

– Szósty rzuci: symulacje kosmiczne!

– Siódmy oświadczy: wyścigówki!

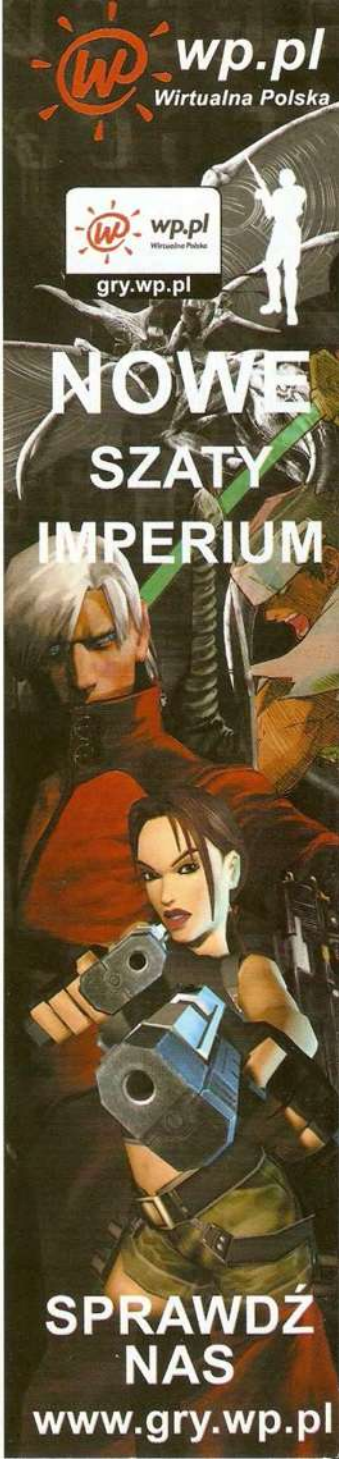
– Ósmy się obrazi: a gry sportowe?

– Dziewiąty sparuje: a gry ekonomiczne?

Kompucjusz roześmiał się.

– I bardzo możliwe, że się nie dogodają! Bo każdy z nich przeżywa ekstazy innego rodzaju!

– Choć wszyscy są graczami.



Wielki Konkurs Filmowy!

Wielkie Nagrody!

Z uwagi na spore zainteresowanie i prośby naszych Czytelników postanowiliśmy przedłużyć termin nadsyłania prac o 10 dni. Tym samym swoje prace możecie nadsyłać maksymalnie do 10 marca 2003. Przypominamy, Wielki Konkurs Filmowy wciąż trwa

Redakcja „Świata Gier Komputerowych" ogłasza konkurs na

NAJLEPSZY FILM Z GRY KOMPUTEROWEJ

Wykorzystaj swoją ulubioną grę nie tylko do grania! Nakręć własny film! I wygraj atrakcyjne nagrody: zwycięzca otrzyma komputer, pozostali finaliści bogate zestawy gier!

Tematyka filmu: dowolna
Forma: dowolna (jingiel, film fabularny itp.)
Obraz wideo: wyłącznie uzyskany za pomocą dowolnej gry komputerowej
Czas trwania: 5-15 minut
Objętość: maksymalnie 250 MB

Szczegóły patrz Wydanie Specjalne ŚGK 4/2002

Zostań Spielbergiem gier komputerowych!

ŚWIAT GIER KOMPUTEROWYCH

Nr 3/03 (122) ROK 11

REDAKTOR NACZELNY:
Piotr Pieńkowski

Z-CA REDAKTORA NACZELNEGO:
Piotr Orchelski

SEKRETARZ REDAKCJI:
Michał J. Adamczak

REDAKTOR GRAFICZNY:
Tomasz Łoboda

CD MANAGER:
Adam Gregrowicz, Arkadiusz Matczyński

SKŁAD KOMPUTEROWY:
Małgorzata Zalska, Piotr Rogalski, Monika Zawiszewska

KOREKTA:
Piotr Walkowiak

SEKRETARIAT:
Agnieszka Jasiulewicz

WSPÓŁPRACA:
Piotr Bilski, Grzegorz Brysiewicz, Adam Gregrowicz, Maciej Jasiński, Bartosz Lewandowski, Arkadiusz Matczyński, Jan Morwiński, Marcin Noryśkiewicz, Marcin Przybyłek, Tomasz Strzelczyk, Karol Szmyt, Michał Śledziński, Robert Wiśniewski, Wiktor Żwikiewicz

ADRES REDAKCJI:
ul. Jagiellońska 12A
85-067 Bydgoszcz
tel. (0-52) 345-54-40
tel. (0-52) 325-48-60
fax (0-52) 325-48-70

ADRES KORESPONDENCYJNY:
skrytka pocztowa 39
ul. Jagiellońska 6
85-005 Bydgoszcz

WYDAWCA:
Egmont Polska sp. z o.o.

KONTO:
BPH w Krakowie, XVI O/W-wa
10601028-1368-27000-420101

KOLPORTAŻ:
Agnieszka Kowalczyk

DZIAŁ REKLAMY:
Małgorzata Hawrylewicz-Pieńkowska
+52 345-54-40
Katarzyna Krzywińska
+22 625-50-05

TŁOCZENIE PŁYT CD:
TAKT s.c.
ul.Wyzwolenia 2,
Bolesław

DRUK:
Prasowe Zakłady Graficzne S.A.
ul. Wojska Polskiego 1, Bydgoszcz

Redakcja nie odpowiada za treść reklam i ogłoszeń i zastrzega sobie prawo do zmiany tytułów i treści nadsyłanych materiałów. Redakcja nie zwraca materiałów nie zamówionych.

e-mail: sgk@sgk.com.pl
WWW: http://www.sgk.com.pl

Z NAMI ZAWSZE WYGRASZ!

ŚWIAT GIER KOMPUTEROWYCH EXTRA

nr 1/03

3 PŁYTY CD!

DWIE DOSKONAŁE GRY
POLSKIE WERSJE JĘZYKOWE

- doskonałe połączenie strategii czasu rzeczywistego z grą role-playing
- nieliniowa fabuła z wieloma zakończeniami
- trójwymiarowy teren walki
- dwie rozbudowane kampanie
- 39 różnorodnych misji
- ponad 100 różnych pojazdów
- ponad 70 technologii
- doskonały tryb multiplayer zawierający 16 map

ORIGINAL WAR

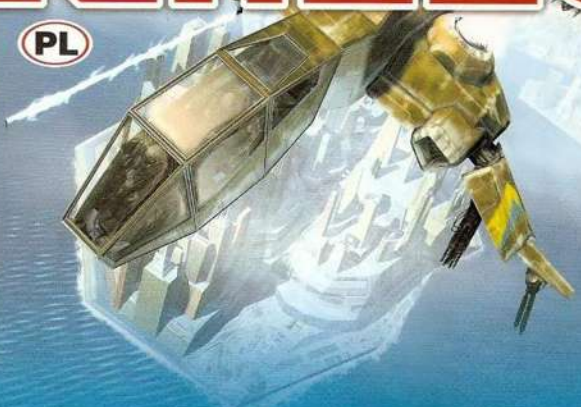
- strategia, w której wcielisz się w postać młodego pirata
- nieliniowy scenariusz gry
- dokładne odwzorowanie mórz i oceanów
- złożony model sterowania statkiem: pod uwagę musisz brać nie tylko uzbrojenie własnego okrętu i jego szybkość, ale także morale załogi
- możliwość prowadzenia handlu
- ponad 50 misji
- cztery kampanie, w których możesz stanąć na czele flot Anglii, Francji, Hiszpanii i Holandii

Corsairs

PEŁNA WERSJA GRY

ECHELON

PL



ECHELON to futurystyczna symulacja walki powietrznej. Gracz wciela się w postać pilota Federacji Galaktycznej broniącego planety zaatakowanej przez nieznaną wcześniej rasę Valian. Każda kolejna zakończona sukcesem misja oznacza wyższy stopień w hierarchi wojskowej, co z kolei otwiera drogę do coraz bardziej zaawansowanych maszyn i systemów uzbrojenia. Powierzchnia planety, na której toczy się akcja gry prezentuje się niezwykle realistycznie, imponuje też rozmiarami – potrzeba aż 8 godzin by oblecieć ją dookoła!

- 2 kampanie złożone z około 30 misji
- 14 typów samolotów bojowych
- 16 systemów uzbrojenia
- setki wojskowych maszyn i urządzeń
- doskonała grafika 3D wzbogacona o dynamiczne oświetlenie i inne efekty wizualne
- przestrzenny dźwięk
- zróżnicowane warunki pogodowe
- tryb multiplayer

W NUMERZE

Recenzje:
Unreal 2 – hit, czy rozczarowanie?
Combat Flight Simulator 3 – Microsoft znów leci wysoko!
Combat Mission 2 – czy ten przebój zobaczymy w Polsce?

Test wersji beta:
Gothic 2 – konkurent dla Morrowinda
IGI 2: Covert Strike – alternatywa dla Ghost Recon

Wywiady:
Command & Conquer: Generals – nareszcie w 3D
Devastation – rewolucyjny FPP – dosłownie!
UFO: Aftermath – jak X-COM z popiołów

Rady i Porady:
Neverwinter Nights cz. 2
No One Lives Forever 2